BAVEGLEKHE UN SPORTIVE MASN-SHPILN IN SHTETL

A. Pulner

•



NATIONAL YIDDISH BOOK CENTER
AMHERST, MASSACHUSETTS

NATIONAL YIDDISH BOOK CENTER
AMHERST, MASSACHUSETTS
413 256-4900 | YIDDISH@BIKHER.ORG
WWW.YIDDISHBOOKCENTER.ORG



MAJOR FUNDING FOR THE
STEVEN SPIELBERG DIGITAL YIDDISH LIBRARY
WAS PROVIDED BY:

Lloyd E. Cotsen Trust
Arie & Ida Crown Memorial
The Seymour Grubman Family
David and Barbara B. Hirschhorn Foundation
Max Palevsky
Robert Price
Righteous Persons Foundation
Leif D. Rosenblatt
Sarah and Ben Torchinsky
Harry and Jeanette Weinberg Foundation
AND MEMBERS AND FRIENDS OF THE
National Yiddish Book Center



The *goldene pave*, or golden peacock, is a traditional symbol of Yiddish creativity. The inspiration for our colophon comes from a design by the noted artist Yechiel Hadani of Jerusalem, Israel.

א. פולנער און ד. בענציאנאוו

באַוועגלעכע און ספּאָרטיווע מאַסן־שפּילן אין שטעטל

פאַרלאַג שול און בוך, מאסקווע 1925

Набрано и отпечатано в типографии
„Дер Эмес“, Москва, Покровка, 9.
в количестве 4000 экз.
Главлит № 46348

פארעדע.

קינדער האבן ליב שפילן. ניט אלע קינדער אָבער האָבן ליב איינע און דיזעלבע שפילן. קינדער פון רייכע עלטערן, וועלכע האָבן קיין דאיגעס ניט, לעבן בא טאַטע-מאַמע און זיינען אפגעריסן פון אַ קינדער-סוויווע, האָבן ליב אינדיווידועלע שפילן. שטענדיק פאָרען זיי זיך בא קליינע מאַשינען, לאקאמאטיוון א. א. זיי האָבן מוירע פאַר מאסן-שפילן, פאר ראַאַש, פאר הו-האַ און געפילדער.

קינדער פון פראָלעטאריאט געפינען זיך אין אַן אנדער לאַגע. זיי דערציט די אָרימקייט, דאכקעס און פריצייטיקע ארבעט. ווען דער טאַטע גייט אוועק אפן פאבריק, די מאַמע אין מאַרק, בלייבן די קינדער אין די ארעמס פון דער גאַס. פראָלעטארישע קינדער זוכן כאַוויירים, שפילן אין ראשיקע מאַסן-שפילן, שטרעבן פון קינדווייז אָן צו אַ סוויז, צו אַ קאלעקטיוו.

פיאָנערן—זיינען קינדער פון אַרבעטער און פויערים. די קאמוניסטישע קינדער-באוועגונג — איז די סטיכיע פון אַרבעטער-קינדער. ווירקן אף קינדער פון ארבעטער, פויערים און קוסטאַרן קאָן מען דורך פארשיידענע פאָרמען. א אינטערעסאנטע פאָרם פון קאמוניסטישער קאָלעקטיווער ווירקונג איז שפילן. די קינדער-באוועגונג זאָגט זיך אָבער אָפּ פון די אזוי גערופענע „לייטישע, זיי-דענע" שפילן און גייט איבער צו מאַסן-שפילן, צו קאלעקטיווע שפילן, וועלכע זיינען פארבונדן מיט קאלעקטיווער שאפונג און באמיאונגען, און דורכגעזאפט מיט רעוואלוציאָנערער שטימונג, מיטן קאמפס-גייסט.

א פרואוו צונויפזאמלען אזעלכע שפילן, זיי סיסטעמאטיזירן, דערגענצן מיט אלטע שפילן, וועלכע קאָנען אויפגענומען ווערן דורך אונזערע קינדער— איז דערדאָזיקער זאמלבוך.

ער וועט זיין נוצלעך פאר יעדן פראקטישן טוער צווישן פיאָנערן און קינדער, אין שול און אין אטריאד, ער וועט געבן אַ רייכן מאטעריאל פאַר טאג-טעגלעכער אַרבעט.

אזא זאמלבוך איז אויך נוצלעך פאר דער אַרבעט צווישן דער שטעטל-דיקער יוגנט. אפטמאָל איז אומעטיק אין קלוב און אין לייען-שטיבל. דער יוגנט ווילט זיך אַ שטיף טאָן, אויך שפּילן. קעדיי דידאָזיקע שטימונג זאָל ניט אפרייסן די יוגנט פון קלוב, זי שטויסן אפן גאס, ווייטער פון אַ געזעלשאפטלעכער סוויווע, דארף אין אונזער קלוב אָרגאניזירט ווערן די קאלעקטיווע שפּיל.

מיר רעקאמענדירן דעמדאָזיקן זאמלבוך אַלע טוער צווישן דער יוגנט און קינדער אין שטעטל.

צ. ב. פון קאָמוניסטישע קינדער-גרופן
באַם צ. ק. פון ר. ל. ק. י. פ.

צ. ב. פון אידישע סעקציעס

מאסקווע, 15 אקטיאבר.

פּאָרעדע.

די פיזקולטור=באַוועגונג אונטער דער אָנפירונג פון קאָמיוג וואַקסט און אנטוויקלט זיך פון טאָג צו טאָג, נעמט אן אַ מאסן כאַראַקטער, אריינדרינגענדיק אויך אין שטעטל, קאלאניע און דאָרף.

אין צוזאמענהאנג מיט דעם, פילט זיך אַ גרויסער מאנגל אין אנפירער און ספּארטיווע ליטעראַטור, און דאָס שטערט צו פאַרווירקלעכן אין לעבן דעם דראנג פון דער שטעטלדיקער יוגנט צו פיזישער אַנטוויקלונג. קעדיי צו פאַרמינערן דעם דויכעק אין ליטעראַטור, האָבן די מעכאברים פונם דאָזיקן בוך בעדייע ארויסצוגעבן אין דער נאָענטסטער צייט אַ סעריע הילף-ביכער, געווידמעט דער שטעטלדיקער פיזקולט-ארבעט.

די פארגעלייגטע זאמלונג שטעלט מיט זיך פאָר דעם ערשטן בוך פון אָט דער סעריע. אין דער זאמלונג זיינען אריין שפּילן, סאי פּאָשעטע באוועגלעכע, סאי ספּארטיווע מיט עלעמענטן פון לויפן, שפּרינגען, ווידערשטאנד און אז. וו.

אין די אפגעקליבענע שפילן האָבן מיר זיך באמיט אריינצוטראָגן וואָס מער מאָמענטן פון קאלעקטיוון און מאַסן=כאַראַקטער און אויך מאָמענטן, וואָס וועקן דעם קלאַסן-באַוואוסטזיין און ווילן צו רעוואָלוציאָנערן קאַמף. צוליב דעם צוועק האָבן מיר אין אייניקע שפילן געענדערט דעם נאָמען, אין אנדערע אריינגעטראָגן נייע יעסוידעס און צומאָל אַ גאנץ נייעם אינהאַלט.

די שפילן אין דער זאמלונג זיינען איינגעריכטעט אפן פאָלגנדן אויפן: צוערשט גייען שפילן פּאָשעטע און פארטייאישע מיט מאכשירים און אָן זיי. דערנאָך גייען שפּילן מיט שטערונגען, ווידערשטאנד, סטאַפּעטן א אז. וו. דערביי זיינען פון אנפאנג געגעבן געוואָרן די מער גרינגערע שפּילן לויטן אינהאלט און פיזיאלאגישער אויפווירקונג, דערנאָך די מער קאמפּליצירטע, וועלכע פאָדערן א געוויסע אנשטרענגונג און צוגעגרייטקייט אין זין פון פיזישער אנטוויקלונג.

די שפּילן זיינען אויסגערעכנט ווי פאַרן קאַמיוגישן, אַזוי אויך פאַרן פּיאָ-נערן-עלטער. אייניקע שפּילן ווערן אָבער רעקאָמענדירט נאָר פאַרן קאַמיוגישן עלטער; אַזעלכע שפּילן זיינען באַצייכנט מיט אַ שטערנדל.

דאָס בוך איז צונויפגעשטעלט געוואָרן איילנדיק, ווייל מיר האָבן גע-שטרעבט איבערגעבן די זאַמלונג דער שטעטלדיקער יוגנט צום אָנקומענדיקן זומער וואָס גיכער. אין צוזאַמענהאַנג מיט דעם איז אונזער אַרבעט ניט ריין פון פעלערן, סיי אַלגעמיינע, סיי טעכנישע, מעגלעך אויך, אַז אייניקע טער-מינען, וועלכע מיר האָבן באַנוצט, זיינען ניט גאָר קיין פּאַסיקע.

מיר ווענדן זיך דעריבער צו אַלע פּראַקטישע טוער אויפן געביט פון פיז-קולטור, פּיאָנערן-טוער און פּעדאַגאָגן מיט אַ ביטע אָנצואַווייזן די באַמערקטע פעלערן און אויך צושיקן אונז די וויניק באַוואוסטע שפּילן, וועלכע ווערן באַנוצט אין דער פּראָווינץ.

די מאַטעריאַלן בעטן מיר צושיקן לויטן פאָלגנדן אַדרעס:

И. Пульнеру, Ленинград, ул. Жуковского д. № 57 кв. 10.

אין דער רעדאַקציע פון זאַמלונג האָט זיך אויך באַטייליקט דער כ׳ מ. מיזשיריצקי.

ד. בענציאַנאָוו.
א. פּולנער.

מעטאדישע אנווייזונגען.

1. שפיל־פלאץ.

אלס שפיל-פלאץ קאָן דינען יעדעס גלייך ארט אין שטעטל, פעלד, וואלד א. אז. וו. די לענג פונם שפיל-פלאץ דארף זיין 50—100 מעטער, די ברייט 30—60 מעטער.

ווינשנסווערט איז, אז דער שפיל-פלאץ זאָל זיין באוואקסן מיט נידעריקע גראָז אָדער גוט און גלייך איינגעטראָטן. עס רעקאמענדירט זיך, אז דער שפיל-פלאץ זאָל זיך געפינען וואָס ווייטער פון וואוינונגען און שטויביקע גאסן. ארום פלאץ טאָרן זיך ניט געפינען קיינע זומפּן און קיינע אומריינקייטן.

2. צייט פון שפיל.

די בעסטע צייט פאר דורכפירן שפילן איז פארנאכט פון 5—6 אזייגער. מע טאָר ניט איינארדענען קיין שפיל באלד נאכן עסן (צווישן דעם עסן און די שפילן דארף דורכגיין ניט ווייניקער פון 3 שאָ).

די שפילן דארפן דויערן ניט מער פון 1—2 שאָ; די אָדער יענע ענדערונגען אָבער קענען געמאכט ווערן אפהענגיק פונם עלטער און פיזישער אנטוויקלונג פון די שפילער.

3. וועגן אנפירער. ווי אזוי דארף מען דורכפירן שפילן.

1) די שפילן פירט דורך אן אנפירער=ארגאניזאטאר, וועלכער ווערט אויסגעטיילט דורכן ארטיקן קאמיוגיסטישן קעמערל, שטעטלדיקן קלוב אדער לייען-שטיבל.

2) דער אנפירער דארף זיין גוט באקאנט מיט די שפילן, וועלכע ער לייגט פאר די שפילער.

3) דער אנפירער קאָן זיך צוקלייבן עטלעכע מיטהעלפער, וועלכע ער באקאנט מיט די שפילן, איידער די לעצטע ווערן דורכגעפירט מיט די שפילער.

4) דער אנפירער גיט אכטונג:

א. די שפילער זאָלן ניט אויוער זיין אף די קלאלים פון שפיל,

ב. ניט דערלאָזן קיין קריגערייען און גראבקייטן צווישן די שפילער,

ג. ווייזט אן און פאריכט די פעלערן פון די שפילער בעאייסן שפילן, און

ד. קיינער זאָל די שפילער ניט שטערן בעאַייסן שפילן.

5) די שפיל הויבט זיך אָן, רייסט זיך איבער אָדער ענדיקט זיך, לויטן צייכן פון אנפירער (דורך אַ פייף, מונדלעכע קאמאנדע, אדער ווי אנדערש).

6) איידער די שפיל הויבט זיך אן, מוזן אלע שפילער זיך צעשטעלן אף די באשטימטע ערטער.

7) דער אינהאלט און די קלאלים פון דער שפיל ווערן דערקלערט דורכן אנפירער פארן אנפאנג פון דער שפיל.

8) בעאייסן שפילן טארן די שפילער ניט אריינטרעטן אין קיין שום דיסקוסיעס מיטן אנפירער און מוזן זיך איינגאנצן אונטערווארפן זיינע פאדע־רונגען. אלע מיספארשטייענישן ווערן געלייזט נאך דער שפיל.

9) די ניט דיסציפלינירטע שפילער און אויך די, וועלכע ווארפן זיך ניט אונטער די קלאלים פון דער שפיל, ווערן אויסגעשלאָסן דורכן אָנפירער פון קאן.

10) אויב אין דער שפיל נעמען אנטייל 2 אדער מער פארטייען, באשטי־מען דאן דער אנפירער אדער די עלטסטע, וועלכע פּארטיי עס זאָל אָנהויבן די שפיל.

11) דער ערשטער פירער אין דער שפיל ווערט באשטימט דורך די עלטסטע אדער דורכן אנפירער.

12) עס רעקאמענדירט זיך ניט דורכצופירן קיין סאך שפילן מיט אַמאל. ביז וואנען איין שפיל איז ניט באנומען געוואָרן ווי געהעריק דורך די שפי־לער, פירט מען ניט אריין קיין נייע שפילן.

13) באם דורכפירן די שפילן דארף גענומען ווערן אין אכט די שטי־מונג פון די שפילער. די אויסגעוויילטע שפיל דארף אנטשפרעכן דער פיזי־שער אנטוויקלונג און עלטער פון די שפילער. נאך די מער שווערערע שפילן רעקאמענדירט זיך דורכצופירן גרינגערע שפילן.

14) אויב עמיצער פון די שפילער מידט זיך איין אינם גאנג פון דער שפיל, דארף דער אנפירער דערלויבן אים פארלאזן די שפיל.

15) ווען די שפילער ווערן איינגעשטעלט אין פארן, דארפן די פארן זיך צעשטעלן אזוי, אז זיי זאלן ניט שטערן איינע דער צווייטער.

16) ווען אין דער אדער יענער שפיל ווערט געאיבט נאר איין העלפט קערפער, דארפן דיזעלבע איבונגען דורכגעמאכט ווערן אויך מיטן צווייטן העלפט קערפער.

17) ווען די שפיל גייט אין פארן, וועלכע מאכן ניט איינע און דיזעלבע איבונגען, דארפן זיי זיך בייטן מיט די ראלן.

4. היגיענע באם שפילן.

1) די קליידונג פון די שפילער דארף זיין וואס וויניקער און גרינגער, קעדיי זי זאל ניט שטערן די באוועגונגען. עס רעקאמענדירט זיך, אז די אינגע־לעך זאלן זיין אנגעטאָן נאר אין קורצע (העכער פון די קני) הייזלעך און די

מיידלעך—אין קורצע קליידלעך און בלוזקעס. שוכוואַרג איז געוואונשן ניט צו באַנוצן.

2) עס רעקאמענדירט זיך אַ וואָס גרעסערן טייל פון קערפּער אונטער־שטעלן דער ווירקונג פון זון און לופט.

3) ווען מע ווערט שטארק איינגעמידט, טאָר מען ניט טרינקען קיין קאַלטע וואַסער.

4) אפרוענדיק אַ ביסל נאָך דער שפּיל, דאַרף מען ארומוואשן דעם גאַנצן גוף. בעסער פון אַלץ איז אויסבאדן זיך אין טייך.

5. מאכשירים.

אפט צוליב מאנגל אין מיטלען, אָדער צוליב אנדערע סיבעס איז שווער צו קריגן פאַרטיקע שפּיל-מאכשירים. אייניקע מאכשירים קאָנען גרינג צוגע־גרייט ווערן אין שטעטל גופע. מיר גיבן דאָ אייניקע אנווייזונגען, ווי אזוי דאָס צו טאָן.

1) קאנטשיק.—פון שטייפן לייוונט נייט מען אויף אַ לאנגן און שמאָלן טרייבל, ווערלכן מע שטאפט אן מיט אלטווארג און מען פאַרנייט אים דערנאָך. מע דאַרף דאָס טרייבל דורכנייען אויך מיט עטלעכע נעט אין דער ברייט און אין דער לענג, קעדיי די שטאָף אין טרייבל זאל זיך ניט ארומרוקן. די לענג פונם קאנטשיק דארף זיין 25—30 סאנטימעטער, די גרעב—2 פינגער.

2) קליינע פּילקע—עס ווערן באנוצט גומענע שוואַרצע פּילקעס, נאר אויב אזעלכע זיינען אין שטעטל ניטאָ, קאָן מען אויפנייען אַ פּילקע פון שטאָף אדער פון באַוול.

3) גרויסע פּילקע—אַ גרויסע פּילקע קאָן מען אויך אַליין צו־גרייטן, נאר מע שטאפט זי אָן ניט מיט שטאָף, נאָר מיט היי, קעדיי זי זאָל זיין ניט שווער אין וואָג. עס איז געוואונשן, אז די פּילקע זאָל זיין ארומ־געניית פון אויבן מיט לעדער. דער געוואונשענער דיאמעטער פון אַ פּילקע איז 20—25 סאנטימעטער.

4) פּייפל—אַ פייפל קאָן מען מאַכן פון אַ לאזע.

5) הילקע—אַ שטעקל אָדער אַ ברעטל, מיט וועלכער מע קלאפּט אָפּ די פּילקע. די לענג פון דער הילקע איז 1 מעטער, די ברייט ביז 10 סאנטימעטער.

6) סטאפּעט—אַ קליין שטעקעלע, ריין אפּגעשניצט; אלס סטאפּעט ווערט אויך באַנוצט א פּילקע, אַ קליינע פאָן, אָדער אנדערע זאַכן.

שפּילן.

1. געשמיסענער.

אַנטיילנעמער 10—30.

די שפּילער צעשטעלן זיך אַפן שפּיל-פּלאַץ אַרום אַנפירער און די שפּיל הויבט זיך אָן. דער פירער וואַרפט אין דער הויך אַ קאַנטשיק, די שפּילער כאַפּן אים. דער שפּילער, וועלכער כאַפּט דעם קאַנטשיק, ווערט אַ פירער. ער יאָגט זיך נאָך די איבעריקע שפּילער, וועלכע צעלויפן זיך איבערן פּלאַץ, און סטאַרעט זיך עמיצן צו פאַרפלעקן. דער פאַרפלעקטער באַקומט דעם קאַנטשיק און ווערט א פירער. דער פריערדיקער פירער פאַראייניקט זיך צו די איבעריקע שפּילער, און די שפּיל ווערט פאָרגעזעצט ווי פריער.

די שפּיל דויערט אַ פאָרויס באַשטימטע צייט.

קלאָלים:

דער נאָר וואָס פאַרפלעקטער טאָר ניט פלעקן דעם פריערדיקן פירער, ביז דער לעצטער פאַראייניקט זיך ניט צו די איבעריקע שפּילער.

2. זעץ זיך!

די שפּיל הויבט זיך אָן ווי פריער, נאָר ווען דער פירער לויפט צו מיטן קאַנטשיק צו אַ שפּילער, זעצט זיך דער לעצטער אף דער ערד, און דאַן טאָר מען אים ניט פלעקן.

3. גיב א האַנט!

ווען דער פירער לויפט אונטער צו איינעם פון די שפּילער, נעמט זיך דער לעצטער פאר אַ האַנט מיט איינעם פון די נאָענטסטע שפּילער און דאַן טאָר מען אים ניט פלעקן.

4. ראַטעוועט!

ווען דער פירער יאָגט זיך נאָך איינעם, האקט אים א צווייטער שפּילער איבער דעם וועג, דאַן מוז שוין דער פירער זיך יאָגן נאָכן צווייטן, ביז א דריטער האַקט אים ניט איבער דעם וועג; דאן יאָגט ער זיך נאָכן דריטן א. א. וו.

5. שפּרינג אין דער לופטן!

דער פירער מעג פלעקן דעם שפּילער, ווען ער שטייט, זיצט, לויפט א. א. וו. ווען אָבער דער שפּילער טיילט זיך אָפּ פון דער ערד מיט אַ שפּרונג, שטעלט זיך אויף א בענקל, אַ שטיין, הענגט זיך אָן אין א בוים, פאַרקאַן א. א. וו. טאָר מען אים ניט פלעקן.

6. דער הינקעדיקער פוקס.

אַנטיילנעמער 10—30.

אָף איין עק פון פלאַץ ווערט אָפּגעצייכנט אַ קליינער קרייז — אַ היים פאַרן פוקס. איינער פון די שפּילער ווערט באשטימט פאַר אַ הינקעדיקן פוקס. די איבעריקע זיינען הינער.

לויט א צייכן פונם אָנפירער שפּרינגט אַרויס דער פוקס אָף איין פוס פון זיין היים, יאָגט זיך נאָך די הינער, וועלכע שפּרינגען ארום איבערן פלאַץ אויך אָף איין פוס, און באַמיט זיך עמיצן פון זיי צו פאַרפלעקן מיט אַ קאַנטשיק אָדער מיט דער האַנט. די הינער אנטלויפן, צעשפּרייטנדיק זיך איבערן פלאַץ.

ווען דעם פוקס גיט זיך איין עמיצן פאַרפלעקן, ווערט דער פאַרפלעקטער אַ פוקס. דער נייער פוקס באַקומט דאָס רעכט צו פלעקן נאָר דאַן, ווען ער פאַרלויפט פריער אַהיים. בעאייס דער פוקס לויפט אַהיים, לויפן אים נאָך די שפּילער און קלאַפּן אים מיט די הענט.

קלאָלים:

1. דער פירער און די איבעריקע שפּילער שפּרינגען נאָר אָף דער פוס, וועלכע איז פאָרויס באַשטימט.

2. ווען דער פוקס מידט זיך איין, קאָן ער אריינשפּרינגען אין זיין היים, שטעלן זיך אָף ביידע פיס און אָפּרוען.

3) ווען דער פוקס רוט אין זיין היים, האָבן די איבעריקע אנטיילנעמער אויך דאָס רעכט צו שטעלן זיך אָף ביידע פיס.

4. אָפּרוען ווערט דערלויבט ניט מער פון 5 סעקונדן.

7. דער יאם רוישט.

אַנטיילנעמער 10—30.

אַלע שפּילער אַכוץ איינעם אַ פירער צעשטעלן זיך אין א קרייז, צעזייען זיך איבערן פלאַץ, אָדער ווי אַנדערש און צייכענען אָן יעדער ארום זיך אַ קרייזל — אַ היים. דער פירער גייט ארום פון איין שפּילער צום צווייטן און רופט אויס „דער יאם רוישט". דער, צו וועמען דער פירער ווענדעט זיך, גייט נאָך אים. ווען אַלע שפּילער פאַרלאָזן זייערע ערטער, הויבט אָן דער פירער לויפן איבערן פלאַץ אין פאַרשיידענע ריכטונגען. די שפּילער לויפן אים נאָך. ווען דער פירער זעט, אז ער קאָן פאַרנעמען אַן אָרט, רופט ער אויס: „דער יאם איז רואיק". נאָכן אויסרוף סטאַרען זיך אַלע שפּילער פאַרנעמען די

ליידיקע ערטער. דער, וואָס בלייבט אָן אן אָרט, ווערט א פירער, און די שפּיל ווערט פאָרגעזעצט.

די שפּיל ענדיקט זיך נאָך א פאָרויס באַשטימטער צייט.

8. פּ י אָ נ ע ר ן.

אַנטיילנעמער 10—40.

צוויי שפּילער שטעלן מיט זיך פאָר פּיאָנעון, די איבעריקע—גאַסן-קינדער, וועלכע לויפן ארום איבערן פלאַץ. די פּיאָנערן שטרעבן אַריינציען אין זייערע רייען די גאַסן-קינדער. די פּיאָנערן נעמען זיך פאר די הענט, לויפן נאָך די גאַסן-קינדער און פלעקן זיי, אָנרירנדיק מיט א האַנט. די געפלעקטע פאַרייניקן זיך צו די פּיאָנערן, נעמענדיק זיך מיט זיי פאר די הענט, און פלעקן שוין צוזאַמען די איבעריקע גאַסן-קינדער. די ווייטערדיקע פארפלעקטע פאַרייניקן זיך ווידער צו די פּיאָנערן, וועלכע וואַקסן אויס אין צאָל און די שפּיל ווערט פאָרגעזעצט, ווי פריער, ביז עס ווערן פארפלעקט אַלע גאַסן-קינדער.

קלאָלים:

1. די פּיאָנערן און די פארפלעקטע גאַסן-קינדער, וועלכע פאַרייניקן זיך צו זיי, טאָרן ניט איבעררייסן די קייט.

2. פלעקן האָבן רעכט נאָר די, וועלכע שטייען בא די עקן פון שערענגע.

3. די גאַסן-קינדער האָבן דאָס רעכט אַרונטערלויפן אונטער די פּיאָנערנס הענט אָדער צערייסן די קייט.

4. די צעריסענע קייט פארלירט דאָס רעכט צו פלעקן.

9. לעוויאָסן (ערשטער וואַריאַנט).

אַנטיילנעמער 10—30.

אַף איין עק פונם שפּיל-פלאַץ ווערט אָפּגעצייכנט אַ ווינקל-סקלאַד.

צוויי שפּילער זיינען פישער; די איבעריקע פיש.

די פיש לויפן ארום איבערן פלאַץ. די פישער נעמען זיך פאר א האַנט, לויפן איבערן פלאַץ און כאַפּן פיש מיט די פרייע הענט. די פארכאַפּטע פיש ווערן אָפּגעפירט אַפן „סקלאַד", אָרגאַניזירן זיך דאָרט פאָרוויז פאר פישער, לויפן ווידער ארויס אפן פלאַץ און כאַפּן פיש צוזאַמען מיט די פריערדיקע פישער. אַזוי פירט זיך די שפּיל ווייטער. די שפּיל דויערט ביז עס בלייבט אַפן פלאַץ נאָר איין פיש. דער לעצטער פיש—דער לעוויאָסן—געווינט די שפּיל.

קלאָלים:

1. דער פיש רעכנט זיך פאר געפאַנגען נאָר דאַן, ווען די פישער פארכאַפּן אים מיט די הענט.

2. מע טאָר ניט ארויסלויפן פון פלאַץ-שעטאַך.

10. לעוויאָסן (צווייטער וואַריאַנט).

די פישער נעמען זיך פאַר ביידע הענט און כאַפּן פישלעך, ניט צענע־מענדיק די הענט.

11. ד ע ר פ א ש י ס ט.

אַנטיילנעמער 10—30.

אַף ביידע עקן פּלאַץ ווערן אויסגעטיילט 2 שטעט א און ב. אַלע שפּילער, כוץ איינעם—דעם פאַשיסט, פאַרנעמען אַ וועלכע ניט איז שטאָט: א אָדער ב. דער פאַשיסט (פירער) שטעלט זיך אין מיטן פלאַץ.

גלייך נאָכן צייכן פונם אָנפירער רופט זיך דער פאַשיסט אָן צו די שפּילער:

— „איר האָט פאַר מיר מוירע"?

— „ניין" ענטפערן די שפּילער און לויפן טייקעף דורכן פעלד אין שטאָט ב. דער פאַשיסט באַמיט זיך צו פאַרפלעקן עמיצן פון די לויפנדיקע שפּילער. דער, וועמען ער האָט פאַרפלעקט, ווערט א פירער.

דער פריערדיקער פירער פאַרייניקט זיך צו די איבעריקע שפּילער און די שפּיל ווערט פאָרגעזעצט.

די שפּיל דויערט אַ פאָרויס באַשטימטע צייט.

12. דער פאַשיסט מיט העלפער.

אַנטיילנעמער 10—30.

די שפּיל שיידט זיך אָפּ פון דער שפּיל „דער פאַשיסט" דערמיט, וואָס דער פירער בייט זיך ניט ביזן סאָף שפּיל און דעריבער קלייבט מען אויס פאַר א פירער איינעם פון די געזונטסטע שפּילער.

די פאַרפלעקטע ווערן דעם פירערס העלפער.

די העלפער שטעלן זיך אין מיטן פעלד און סטאַרען זיך שטערן די לויפנדע אַריינצולויפן אין שטאָט.

די שפּיל דויערט ביז אַלע שפּילער ווערן פאַרפלעקט.

קלאָלים:

1. פלעקן מעג מען נאָר אין פעלד.

2. שטערנדיק די לויפנדע, האָבן די העלפער ניט קיין רעכט צו כאַפּן זיי מיט די הענט. זיי האָבן אָבער רעכט פאַנאַנדערצושטעלן די הענט, אָדער נעמען זיך פאַר די הענט מיט די איבעריקע העלפער.

3. אויסמיידן די קייט פון די העלפער דערלויבט זיך:

א. אַרומלויפן זי,

ב. אונטערקריכן אונטער די הענט,

ג. אריבערשפּרינגען אריבער די הענט.

13. קאַץ און מויז.

אַנטיילנעמער 10—30.

אַלע שפּילער, כּוץ צוויי פּירער—קאַץ און מויז, נעמען זיך פאר די הענט און צעשטעלן זיך אין קרייז.

די קאַץ און די מויז געפינען זיך אויסערן קרייז.

לויטן צייכן פונם אָנפירער הויבט אָן די קאַץ יאָגן די מויז, סטאַרענדיק זיך די לעצטע אָנצויאָגן און פאַרפלעקן. די מויז אַנטלויפט און סטאַרענדיק זיך אויסמיידן די קאַץ, לויפט זי אריין אין קרייז.

קלאָלים:

1. די פּירער טאָרן ניט שטופּן מיט די הענט די שפּילער.

2. די קאַץ האָט רעכט צו פלעקן די מויז אין קרייז, ווען זי אליין געפינט זיך אויסערן קרייז.

14. קעץ און מויז.

אַנטיילנעמער 10—30.

דער גאנג פון דער שפּיל און פאנאנדערשטעלונג פון די שפּילער ווי אין „קאַץ און מויז". נאָר אנשטאָט איין קאַץ ווערן אויסגעטיילט צוויי אָדער מער קעץ.

15. מייז און קאַץ.

אַנטיילנעמער 10—30.

גאנג פון שפּיל און פאנאנדערשטעלונג פון די שפּילער, ווי אין „קאַץ און מויז", נאָר אַנשטאָט איין מויז, טיילט מען אויס צוויי אָדער מער מייז.

16. פלעקן אין קרייז.

אַנטיילנעמער 10—30.

אַפן פלאַץ ווערט אָפּגעצייכנט אַ קרייז מיט לייזן קאַלך אָדער דורך אַ שטריך.

אַלע שפּילער, כּוץ איינעם—דעם פּירער, צעשטעלן זיך ארום קרייז. דער פּירער שטעלט זיך אין קרייז און סטאַרעט זיך פאַרפלעקן יעדן שפּילער, וועלכער שפּרינגט אַריבער די שטריך פון קרייז. דער פאַרפלעקטער ווערט אַ פּירער און דער פריערדיקער פּירער פאַרייניקט זיך מיט די שפּילער.

אין אָנהויב שפּיל ווערט באשטימט, ווי אַזוי די שפּילער דארפן איבער-שפּרינגען איבער די שטריך און צוריק פון קרייז: אַףביידע פיס, נאָר אַף דער רעכטער, אָדער נאָר אַף דער לינקער. די שפּיל דויערט אַ פאָרויס באַ-שטימטע צייט.

יעדער שפּילער, וועלכער שפּרינגט אריין אין קרייז, אָדער גייט פון אים אַרויס ניט ווי עס איז פאָרויס באשטימט, ווערט אַ פּירער.

17. הינקעדיקער שאָכן.

אַנטיילנעמער 10—30.

אַלע שפּילער כוץ איינעם, דעם פירער, שטעלן זיך אין צוויי שורעס איינע אַנטקעגן דער צווייטער. צווישן די שורעס דאַרף זיין אַ שטרעקע פון 3-2 טריט—אַ גאַס. דער פירער שפּרינגט אַף איין פוס איבער דער גאַס. נעבן עמיצן פון די שפּילער שטעלט ער זיך אָפּ און רופט אויס:

— „שאָלעם אַלייכעם, שאָכן"!

— „אַלייכעם שאָלעם"—ענטפערט דער אָנגערופענער.

— „צי וועסטו גיין אַביסל שפּאַצירן"?

דער שאָכן פאַרלאָזט גלייך זיין אָרט און ביידע שפּילער שפּרינגען אַף איין פוס לענג-אויס דער גאַס אין פאַרשיידענע ריכטונגען און באַמיען זיך וואָס גיכער פאַרכאַפּן דאָס פריי געוואָרענע אָרט. באַם באַגעגענען זיך פרעגן זיי איינער דעם צווייטן;

— „ווי גייט עס דיר, שאָכן"?

— „סע וועט זיין רעכט, נאָר איך האָב קיין צייט ניט".

דער, וואָס בלייבט אָן אַן אָרט, ווערט א פירער, גייט ווידער שפּאַצירן לענג-אויס דער גאס און רופט אַרויס א צווייטן א. א. וו.

די שפּיל דויערט אַ פאָרויס באַשטימטע צייט.

18. הינקעדיקער שאָכן אין קרייז.

די שפּיל פירט זיך, ווי אין „הינקעדיקער שאָכן", נאָר אַלע שפּילער צעשטעלן זיך אין אַ קרייז און די, וואָס שפּרינגען, שפּרינגען אַרום קרייז אין דרויסן.

די שפּרינגענדיקע שפּילער האָבן דאָס רעכט צו בייטן די פיס אין דער צייט פון שפּיל.

19. א וואקאנט אָרט.

אַנטיילנעמער 10—30.

אַלע שפּילער, כוץ איינעם—דעם פירער, צעשטעלן זיך אין אַ קרייז. דער פירער לויפט אַרום קרייז פון דרויסן, טוט עמיצן אַ פּאַטש מיט דער האנט איבער דער פּלייצע און לויפט ווייטער אין דערזעלביקער ריכטונג. דער אַרויסגערופענער פאַרלאָזט גלייך זיין אָרט, לויפט אין א פאַרקערטער ריכטונג און סטאַרעט זיך, וואָס גיכער צו פאַרנעמען זיין אָרט צוריק. דער פירער שטרעבט צו פאַרכאַפּן דאָסזעלבע אָרט פריער פאַר דעם אַרויסגערופענעם. אויב דאָס גיט זיך אים איין, בלייבט ער אלס שפּילער אַפן פאַרכאַפּטן אָרט און דער ארויסגערופענער ווערט א פירער.

אין שפּיל קאָנען אַריינגעטראָגן ווערן פאָלגנדע שינויאים:

1. די לויפנדע באַם באַגעגענען גריסן זיך.

2. שפרינגען אונטער.
3. פירן א באַשטימטן געשפרעך.
4. מאכן פאָרויס באַשטימטע באַוועגונגען א. אַ. וו.

20. דער בלינדער.

אַנטיילנעמער 10—30.

די שפּילער שטעלן זיך אין קרייז און נעמען זיך פאר די הענט. אין מיטן קרייז שטעלט זיך דער פירער, וועמען מע פארבינדט די אויגן. דער בלינדער באמיט זיך כאפן עמיצן פון 2—3 זעענדיקע, וועלכע לויפן ארום איבערן קרייז און פייפן, קלינגען אין גלעקלעך, שרייען: „דאָ בין איך"! „כאַפּ מיך"! און דאָס גלייכן. דער געכאַפּטער ווערט א בלינדער און די שפּיל ווערט פאָרגעזעצט.

21. בלינדע.

אַנטיילנעמער 10—30.

בא א גרעסערע צאָל שפּילער ווערן אויסגעטיילט 2 אָדער עטלעכע פירער. דער גאַנג פון דער שפּיל — ווי אין דער שפּיל „בלינדער".

22. געכאַפּט א בלינדן.

אַנטיילנעמער 10—30.

די שפּילער צעשטעלן זיך אין א קרייז. עס ווערן אויסגעטיילט עטלעכע בלינדע, וועלכע שטעלן זיך אין מיטן קרייז און כאפן איינער דעם צווייטן. דער געכאַפּטער ווערט אַ זעענדיקער און גייט אין קרייז, פון וועלכן עס ווערט אויסגעטיילט אַן אַנדער בלינדער.

23. בלינדע בא דער שטריק.

אַנטיילנעמער 10—30.

די שפּילער צעשטעלן זיך אין אַ קרייז.

אין מיטן קרייז קלאַפּט מען אריין אין דער ערד אַ שטעקן, צו וועלכן מע בינדט צו 2 שטריק פון איין לענג. די בלינדע לויפן איבערן קרייז, האַל־טנדיק זיך פאר די עקן פון די שטריק און כאַפּן איינער דעם צווייטן.

דער געכאַפּטער ווערט אַ זעענדיקער און גייט אין קרייז. פון קרייז ווערט אויסגעטיילט אַן אַנדער פירער.

24. די בלינדע און דער גלאָקן-קלינגער.

אַנטיילנעמער 10—30.

מאכשירים: 1) טיכלעך; 2) איין אָדער עטלעכע גלעקלעך.

אַלע שפּילער כוץ איינעם, דעם אָנפירער, זיינען בלינדע.

דעם פירער פארבינדט מען אַף הינטן די הענט. אָפּן האלז הענגט מען אים אָן איין גלעקל אָדער עטלעכע גלעקלעך.

לויטן צייכן פונם אָנפירער הויבן אָן די בלינדע זיך צו יאָגן נאָכן פירער. דער פירער אַנטלויפט פון זיי. די בליגדע באַמיען זיך לויטן גלאָקן-קלאנג צו באשטימען, וואו עס געפינט זיך דער פירער. דער, וועלכער כאפט דעם פירער, בייט זיך מיט אים מיט די ערטער.

די שפיל דויערט א פאָרויס באשטימטע צייט.

קלאָלים:

1. די שפילער טאָרן ניט ארויסלויפן פון א פאָרויס באשטימטן שטאַך.

2. ווען עמיצער האלט באם אַרויסלויפן פונם באשטימטן שטאך, גיט דער אָנפירער אים וועגן דעם צו וויסן מיט א באַשטימטן צייכן.

25. שמייסנדער קאַנטשיק.

אַנטיילנעמער 10—30.

מאכשירים: אַ קאַנטשיק.

די שפילער שטעלן זיך אויס אין אַן ענגן קרייז איינער נעבן דעם צווייטן און פארלייגן די הענט אף הינטן. דער באַשטימטער פירער לויפט אַרום קרייז פון דרויסן, לייגט אריין עמיצן אין האנט דעם קאנטשיק און לויפט ווייטער. אָפּלויפנדיק עטלעכע טריט, רופט ער אויס: „דער קאנטשיק ליגט!” און שטעלט זיך אין קרייז. נאָכן אויסרוף פונם פריערדיקן פירער, שלאָגט דער נייער פירער מיטן קאנטשיק זיין שאָכן פון רעכטס אָדער פון לינקס, ווי עס איז פאָרויס באשטימט געוואָרן. גלייך נאָכן ערשטן קלאפ פארלאָזט דער געשמי-סענער זיין אָרט און לויפט ארום קרייז פון דרויסן ביז ער קומט צוריק צו זיין אָרט. דער פירער יאָגט אים נאָך און שלאָגט אים מיטן קאנטשיק. ווען דער געיאָגטער שטעלט זיך אף זיין אָרט, לויפט דער פירער אַ פּאָר טריט פאָרויס און לייגט אַריין דעם קאַנטשיק אין האַנט אַן אַנדער שפילער. דער לעצטער שמייסט זיין שאָכן א. א. וו.

קלאָלים:

די שפילער אין קרייז טאָרן זיך ניט אומקערן.

26. בלאנדזשענדער קאַנטשיק (ערשטער וואריאנט)

אַנטיילנעמער 10—30.

מאכשירים: א קאנטשיק.

די שפילער בילדן אן ענגן קרייז. דער פירער שטעלט זיך אין מיטן קרייז און וואַרפט דעם קאַנטשיק עמיצן פון די שפילער. דער לעצטער כאַפּט דעם קאנטשיק, באהאלט אים און גיט אים איבער דעם שאָכן, דער שאָכן גיט איבער דעם קאנטשיק דעם צווייטן און אזוי גייט ער איבער פון האַנט צו האנט, און דער פירער באמיט זיך לויט די באוועגונגען און אויסדרוק פון פאנים פון די שפילער אָפּזוכן דעם קאנטשיק. די שפילער קאָנען פלעקן מיטן

קאנטשיק דעם פירער, נאָר אזוי, אַז ער זאָל ניט באמערקן, בא וועמען דער קאנטשיק געפינט זיך. ווען דער פירער געפינט דעם קאנטשיק, שטעלט ער זיך אין קרייז און דער, בא וועמען דער קאנטשיק איז אָפּגענומען געוואָרן, ווערט א פירער.

27. בלאָנדזשענדער קאנטשיק (צווייטער ווראיאנט).

אַנטיילנעמער 10—30.

מאַכשירים: אַ קאנטשיק.

די שפּיל פירט זיך, ווי פריער. די שפילער זעצן זיך אף דער ערד, הויבן אויף די קני און די הענט האלטן זיי אונטער די קני, איבערגעבנדיק איינער דעם צווייטן דעם קאנטשיק, אָדער מאכן אן אָנשטעל, ווי מע גיט אים איבער.

קלאָלים:

1. פלעקן מעג מען נאָר איבערן רוקן און ניט שטארק.
2. דער, וואָס היט ניט אָפּ די קלאָלים, גייט אַרויס פון קאָן.

28. א פ ן צ י מ ב ל.

אַנטיילנעמער 10—30.

מאכשירים: אַ לאנגע שטריק.

אַלע שפילער צעשטעלן זיך אין א קרייז איינער פון צווייטן אַף אַ שטרעקע פון אויסגעצויגענע הענט. דער באַשטימטער פירער נעמט אַ לאַנגע שטריק, אף איין עק פון וועלכער עס איז אָנגעבונדן אַ זעקעלע מיט זאַמד, און שטעלט זיך אין מיטן קרייז. לויטן צייכן פונם אָנפירער הויבט אָן דער פירער פירן מיט דער שטריק איבער דער ערד אזוי, אַז דער זעקעלע זאָל קאָנען פארטשעפּען די שפילער פאר די פיס. יעדער שפילער, ווען דאָס זעקעלע דערנעענטערט זיך צו אים, דארף אונטערשפרינגען, קעדיי די שטריק זאָל אים ניט פאַרטשעפּען פאר די פיס. דער, וועלכן דער זעקעלע פארטשעפּעט יאָ, ווערט א פירער.

קלאָלים:

1. שפרינגען דארף מען נאָר דאַן, ווען דאָס זעקעלע דערגרייכט צום שאָכן.

29. בלאָנדזשענדע פילקע (ערשטער ווראיאנט).

אַנטיילנעמער 10—30.

מאכשירים: א פילקע.

אַלע שפילער שטעלן זיך אויס אין א קרייז, אף אַ שטרעקע פון 2—3 טריט איינער פון צווייטן. דער פירער שטייט אין מיטן קרייז, די פילקע וואַרפט זיך איבער פון איינעם צום צווייטן. די ריכטונג פון ווארפן בייט זיך אלע מאָל, קעדיי צו שטערן דעם פירער כאפּן די פילקע.

קלאָלים:

1. די פילקע מעג מען איבערגעבן נאָר דעם נאָענטסטן שאָכן.
2. אַרויסרייסן די פילקע פון האַנט טאָר מען ניט; מע דארף זי נאָר איבערכאַפּן אָדער אַרויסשלאָגן.
3. דער, וואָס האָט די פילקע ניט איבערגעכאפּט, בייט זיך מיטן פירער מיט דער ארבעט.

30. בלאָנדזשענדע פילקע (צווייטער וואריאנט).

אַנטיילנעמער 10—30.

מאכשירים: א פילקע.

דער אינהאלט און קלאָלים פון שפיל דיזעלבע, נאָר דער פירער געפינט זיך אויסערן קרייז.

31. די פילקע אין דער לופטן.

אַנטיילנעמער 10—30.

מאכשירים: אַ פילקע.

אַלע שפילער צעשטעלן זיך אין א קרייז אַף א שטרעקע פון אויסגעצויגענע הענט איינער פון צווייטן. דער פירער שטעלט זיך אין מיטן קרייז. לויטן צייכן פונם אָנפירער הויבט די פילקע אָן איבערגעוואָרפן ווערן פון איין שפילער צום צווייטן. דער, וואָס שטייט אין מיטן, באַמיט זיך כאפּן אָדער אָנרירן די פילקע. אויב דאָס גיט זיך אים איין, בייט ער זיך מיט די ערטער מיט דעם, ׳ בא וועמען ער האָט די פילקע געכאפּט, אָדער אָנגערירט. ווען די פילקע פאלט אַף דער ערד, בייט זיך אויך דער, וועלכער האָט זי אַראָפּגעוואָרפן, מיט די ערטער מיטן פירער און די שפיל ווערט פאָרגעזעצט.

קלאָלים:

1. מע קאָן פירן די שפיל מיט 2 און 3 פילקעס.
2. די פילקע ווארפט מען ניט העכער פון א מענטשן־וואוקס.
3. דער שפילער האָט ניט דאָס רעכט צו האלטן בא זיך די פילקע מער ווי פינף סעקונדן.

32. פ א ר ש ל אָ פ ע נ ע.

אַנטיילנעמער ביז 30 מאַן.

מאכשירים: אַ קליינע פילקע.

אַלע שפילער שטעלן זיך אויס אין א קרייז אַף אַ שטרעקע פון 2—5 און מער טריט איינער פונם אנדערן און וואַרפן זיך איבער מיט אַ פילקע, אָנרופנדיק דעם, צו וועמען די פילקע ווערט געוואָרפן, באם נאָמען. ווען דער אָנגערופענער כאפּט אויף די פילקע און רופט אויס: „שטיי!" בלייבן אַלע שפילער שטיין אף די ערטער און דער אנגערופענער פלעקט עמיצן פון זיי.

ווען עס געלינגט אים, פארעכנט זיך דעם פארפלעקטן איין אויגל. ווען ניט—פארעכנט זיך דעם, וואָס פלעקט, 2 אויגלעך.

ווען עמיצער פון די שפילער האָט באקומען א פּאָרויס באַשטימטע צאָל אויגלעך, גייט ער ארויס פון קאָן און ווארט אף א שטראָף.

די שפיל ענדיקט זיך, ווען א העלפט פון די שפילער גייט אַרויס פון קאָן. די באשטראָפטע וואַרפן לויט דער ריי מיט דער לינקער אָדער רעכטער האנט די פּילקע אף הינטן איבער דער פלייצע, וואָס ווייטער. די איבעריקע שפילער, אויך לויט דער ריי, הויבן אויף די פּילקע און פון דעמזעלבן אָרט באמיען זיי זיך צו טרעפן מיט איר די באשטראָפטע.

קלאָלים:

1. נאָכן אויסרוף „שטיי!" טאָרן די שפילער ניט אראָפּגיין פון די ערטער ביז די פּילקע וועט ניט געוואָרפן ווערן אין עמיצן פון זיי.

2. ווארפן די פּילקע אין דעם באשטראָפטן קאָן מען נאָר איין מאָל.

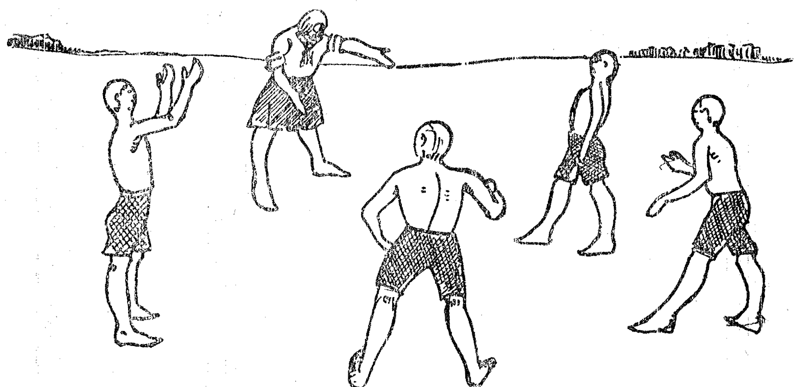
33. גלאָמפּן.

אַנטיילנעמער 10—30.

מאכשירים: אַ קליינע פּילקע.

די שפּילער שטעלן זיך אויס אין א קרייז אַף 2—3 טריט איינער פון צווייטן און לויטן צייכן פון אָנפירער הויבט זיך די שפּיל אָן.

די שפּילער ווארפן זיך איבער מיט א פּילקע. ווען עמיצער פון די שפּילער כאפּט ניט די פּילקע, ווערט ער א גלאָמפּ און פארבלייבט אין דער פּאָזע, וועלכע ער האָט אָנגענומען כאַפּנדיק די פּילקע (זע געמעל נומ. 1).



געמעל נומ. 1.

די אראָפּגעפאלענע פּילקע הויבט אויף דער נאָענטסטער פון די שפּילער, ארום וועלכן זי פאַלט, און ווארפט זי ווייטער.

לעבעדיק מאכן דעם גלאָמפּ קען מען דורך דעם, וואָס מען ווארפט אים ווידער די פּילקע, און ווען ער כאפּט זי, נעמט ער ווידער אַנטייל אין דער שפּיל.

די שפּיל דויערט אַ פּאַרויס באַשטימטע צייט.
באַ אַ גרויסער צאָל אַנטיילנעמער שפּילט מען מיט עטלעכע פּילקעס.

34. צווייטער איבעריק.

אַנטיילנעמער 10—30.

די שפּילער אויסער צוויי פּירער צעשטעלן זיך אין אַ קרייז אַף אַ שטרעקע פון 1—2 טריט איינער פון דעם אַנדערן מיטן פּנים אין קרייז.

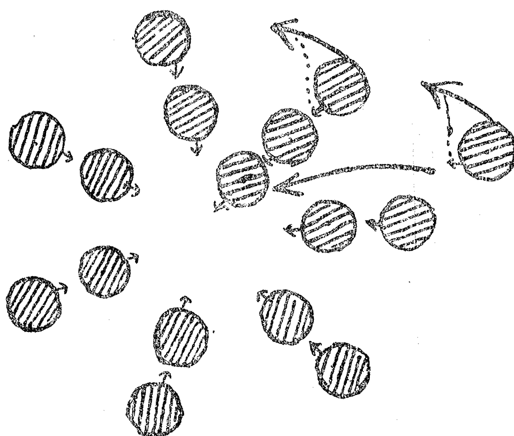
די צוויי אויסגעווײלטע הויבן אָן די שפּיל. איינער פון זיי אַנטלויפט, און דער צווייטער יאָגט אים נאָך. דער געיאָגטער ראַטעוועט זיך דורך דעם, וואָס ער שטייט צו פון פאָרנט צו אַ וועלכן ניט איז שפּילער מיט די ווערטער: „איינער איז ווייניק!" דער הינטערשטער ענטפערט אים אָפּ: „צוויי איז צופיל!" און אַנטלויפט, דער נאָכיאָגער יאָגט אים נאָך און די שפּיל ווערט פאָרגעזעצט ווי פריער.

35. דריטער איבעריק (ערשטער וואַריאַנט).

אַנטיילנעמער 10—40.

אַלע שפּילער אויסער צווייען צעשטעלן זיך אין אַ קרייז פּאָרווייז, איינער הינטערן צווייטן. די פּאָרן שטייען אָפּ איינער פון דער צווייטער אַף 2—3 טריט, די צוויי אויסגעווײלטע הויבן אָן די שפּיל.

איינער פון זיי אַנטלויפט, און דער צווייטער יאָגט אים נאָך. דער געיאָגטער ראַטעוועט זיך דורך דעם, וואָס ער שטייט צו פון פאָרנט צו אַ וועלכער ניט איז פּאָר מיט די ווערטער: „צוויי איז ווייניק!" דער הינטערשטער פון דער פּאָר ענטפערט אָפּ: „דריי איז צופיל!" און אַנטלויפט. דער אַנדערער יאָגט נאָך דעם לעצטן, און די שפּיל ווערט פאָרגעזעצט ווי פריער (זע געמעל נומ. 2).



געמעל נומ. 2.

אויב דער נאָכיאָגער רירט אָן דעם געיאָגטן איידער יענער האָט זיך געראַטעוועט באַ אַ וועלכער ניט איז פּאָר, בייטן זיי זיך מיט די ראָלן: דער ערשטער אַנטלויפט און דער צווייטער יאָגט אים נאָך.

קלאָלים:

1. מע טאָר ניט לויפן דורכן קרייז.
2. דער געיאָגטער און נאָכיאָגער לויפן נאָר אַרום קרייז.
3. דער געיאָגטער האָט רעכט צו ראַטעווען זיך נאָר באַ איינער פון די צוויי פּאָרן, דורך וועלכע ער איז אין קרייז אַריין.

36. דריטער איבעריק (צווייטער וואַריאַנט).

אָנטיילנעמער 10—40.

די שפּילער שטעלן זיך אויס אין אַ קרייז פּאָרווייז מיטן פּאָנים איינער צום צווייטן און נעמען זיך פאַר די הענט. דער געיאָגטער ראַטעוועט זיך, אַריינלויפנדיק אינעווייניק אין אַ וועלכע ניט איז פּאָר. יענער פון דער פּאָר, צו וועמען דער געיאָגטער האָט זיך געשטעלט מיטן רוקן, ווערט איבעריק און אַנטלויפט. ווען ער ווערט געכאַפּט דורכן נאָכיאָגער, בייט ער זיך מיט אים מיט די ראָלן.

כוץ די קלאָלים פון ערשטן וואַריאַנט, מוזן אָפּגעהיט ווערן נאָך פּאָלגנדע:

1. מע טאָר ניט צעררייסן די הענט פון דער פּאָר. אַריינלויפן אין פּאָר מעג מען נאָר פון אונטער די הענט.

2. דער אַריינלויפנדער נעמט זיך מיט איינעם פון דער פּאָר, צו וועמען ער שטעלט זיך מיטן פּאָנים, פאַר די הענט.

37. דריטער איבעריק (דריטער וואַריאַנט).

אָנטיילנעמער 10—40.

דער אינהאַלט און קלאָלים פון דער שפּיל, ווי אין צווייטן וואַריאַנט, נאָר די פּאָרן צעשטעלן זיך ניט אין אַ קרייז, נאָר זיי צעוואַרפן זיך איבערן פּלאַץ.

אַלגעמיינע באַמערקונג צו אַלע דריי וואַריאַנטן:

ווען עס זיינען דאָ אַ סאַך שפּילער, אָרגאַניזירט מען דאַן עטלעכע פּאָר נאָכיאָגער און געיאָגטע.

38. קרעמער און קאָאָפּעראַטאָר.

אָנטיילנעמער 15—30.

אַלע שפּילער, כוץ צווייען—פּירער—אַ קרעמער אָן אַ קראָם און אַ קאָאָפּעראַטאָר, צעטיילן זיך אין גרופּעס צו 4—7 מאַן אין יעדערער. יעדע גרופּע בילדעט אַ קרייז מיט איין שפּילער אין מיטן—אַ קרעמער. די קרייזן שטעלן זיך פאַנאַנדער איבערן פּלאַץ און די שפּיל הויבט זיך אָן.

איינער פון די פירער — דער קאָפּעראַטאָר יאָגט דעם צווייטן — דעם קרעמער אָן א קראָם און באַמיט זיך אים פאַרפּלעקן, דער לעצטער לויפט אַריין אין אַ קרייז. דער פריערדיקער קרעמער פאַרלאָזט דעם קרייז, דער קאָ-אָפּעראַטאָר יאָגט אים נאָך, און די שפּיל ווערט פאָרגעזעצט.

קלאָלים:

1. אין די קרייזלעך מעג מען ארייגלויפן נאָר אונטער די הענט פון די שפּילער.

2. ווי נאָר דער „קרעמער אָן קראָם" לויפט אריין אין קרייז, מוז גלייך דער פריערדיקער קרעמער פאַרלאָזן דעם קרייז.

39. דער וואָלף און די שעפּסן.

אַנטיילנעמער 10—30.

אַף ביידע עקן פון פלאַץ צייכנט מען אָן צוויי שטעט. די שפּילער טיילן אויס צוויי פירער—אַ וואָלף און אַ פּאַסטעך. דער וואָלף שטעלט זיך אין מיטן פעלד מיטן פּאָנים צו די שפּילער, וועלכע געפינען זיך אין איינער פון די שטעט. צווישן די שפּילער און דעם וואָלף, אַף אַ שטרעקע פון 1—2 טריט פון לעצטן שטעלט זיך דער פּאַסטעך. ווען דער פּאַסטעך רופט אויס „שעפּסן אין פעלד אַריין!" לויפן די שעפּסן אַריבער אין דער צווייטער שטאָט. דער וואָלף באמיט זיך פארפלעקן עמיצן, דער פּאַסטעך ציט אויס די הענט און לויפט אַרום פאר אים, פאַרלויפנדיק די שעפּסן. ווען צוויי שפּילער זיינען פארפלעקט, ווערן זיי פירער און די פריערדיקע פירער פאַרייניקן זיך צו די איבעריקע שפּילער.

קלאָלים:

1. דער פּאַסטעך לויפט אַרום פאַרן וואָלף מיטן פּאָנים צו אים און אַף דערזעלבער שטרעקע, אַף וועלכער ער האָט זיך געשטעלט אין אָנהויב שפּיל.

2. דער פּאַסטעך קאָן ניט פאַרפלעקט ווערן.

3. די שפּיל ענדיקט זיך נאָך אַ פאָרויס באַשטימטער צייט.

4. ווען די צאָל שפּילער איז גרויס, טיילט מען אויס עטלעכע פּאָר פירער.

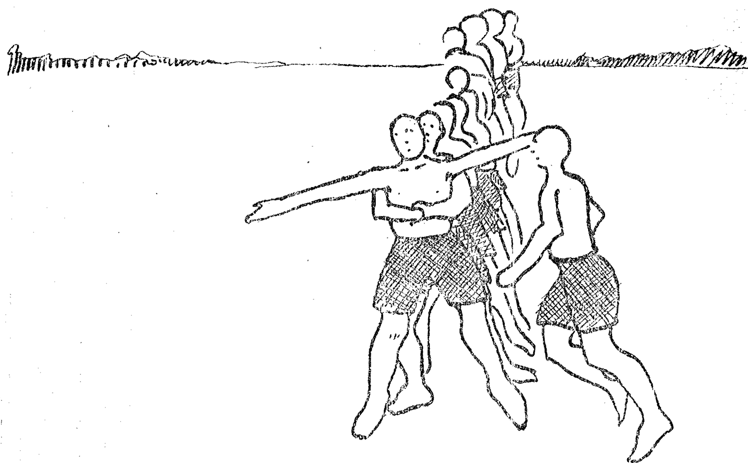
40. ק א פּ י ט א ל י ס ט.

אַנטיילנעמער 10—30.

אַלע שפּילער, די אַרבעטער כוץ איינעם—דעם קאַפּיטאַליסט, שטעלן זיך אין אַ שורע, איינער הינטער דעם צווייטן און נעמען איינער דעם אַנדערן פעסט אַרום מיט די הענט באַם גאַרטל. דער קאַפּיטאַליסט באמיט זיך פאַר-פלעקן עמיצן פון דער שורע, נאָר דער פירער, וועלכער שטייט אין דער שפּיץ פון דער שורע, צעשפּרייט די הענט און לאָזט דעם קאַפּיטאַליסט ניט

צו צו די אַרבעטער, איבערהאַקנדיק פאַר אים דעם וועג (זע געמעל נומ. 3). די שפּילער דאַרפן זיך האַלטן פעסט פאַר דעם פירער. זיי דרייען זיך און לויפן אים נאָך, אַזוי אַז די שורע שטעלט מיט זיך פאָר אַ פּויזנדיקע שלאַנג.

דער, וועמען דער קאַפּיטאַליסט פאַרפלעקט, גייט אַרויס פון קאָן און די שפּיל ווערט פאַרגעזעצט ווי פריער.



געמעל נומ. 3.

אויב די צאָל שפּילער איז גרויס, אָרגאַניזירן זיך די אַנטיילנעמער אין עטלעכע שורעס מיט א געהעריקער צאָל פירער און קאַפּיטאַליסטן.

קלאָלים:

1. דעם פירער טאָר מען ניט פלעקן.

2. די שפּיל ענדיקט זיך נאָך אַ פאָרויס באַשטימטער צייט, אָדער ווען עס ווערט פאַרפלעקט אַ געוויסער טייל שפּילער.

41. אַרומגערינגלטער קאַפּיטאַליסט.

אַנטיילנעמער 12—100.

אַלע שפּילער טיילן זיך אין גרופּעס צו 3—10 מאַן אין יעדערער. יעדע גרופּע טיילט אויס אַ פירער, אַלע פירער צעשטעלן זיך אין א קרייז אַף א מעגלעך גרעסערער שטרעקע איינעם פון צווייטן. די איבעריקע שפּילער פון יעדער גרופּע שטעלן זיך הינטער זייערע פירער און נעמען אָן איינער דעם צווייטן פעסט אַרום גאַרטל. דער קאַפּיטאַליסט לויפט אריבער פון איין שורע צו דער צווייטער און באַמיט זיך עמיצן פאַרפלעקן. גאַנג פון שפּיל ווי אין „קאַפּיטאַליסט".

באַמערקונג:

1. די שפּילן „קאַפּיטאַליסט" און „אַרומגערינגלטער קאַפּיטאַליסט" ווערן געפירט אין אַ שנעלן טעמפּ.

2. דער קאַפּיטאַליסט הויבט נאָר אָן די שפּיל שטייענדיק אין קרייז, נאָכן אָנהויב קאָן ער זיך געפינען, וואו ער געפינט פאַר נויטיק.

42. יאַד־אַכעס (ערשטער וואַריאַנט).

אַנטיילנעמער 11—31.

אַלע שפּילער, כוץ איינעם, דעם פירער, צעשטעלן זיך פּאָרווייז, איין פּאָר הינטער דער צווייטער. דער שפּילער שטעלט זיך פּאָרויס פּאַר דער ערשטער פּאָר אַף אַ שטרעקע פון 1—2 טריט. לויטן צייכן פונם אָנפירער, לויפן גלייך ארויסביידע שפּילער פון דער הינטערשטער פּאָר פּאָרויס, אייגער רעכטס פון דער שורע, און דער צווייטער לינקס פון זיי. זיי לויפן לענג־אויס די שורעס, באמיען זיך פאַרייניקן, אָנעמענדיק אייגער דעם צווייטן פאַר די הענט. דער פירער באמיט זיך פארפלעקן איינעם פון די לויפנדיקע. ווען דאָס גיט זיך אים איין, בייט ער זיך מיט די ערטער מיט דעם פארפלעקטן. אויב ניט, שטעלט זיך די לויפנדע פּאָר אין איר פריערדיקן באשטאַנד פאַר דער ערשטער פּאָר און דער פירער שטעלט זיך פּאַר זיי. ווען די לויפנדע שטעלן זיך אפן אָרט, לויפט אַרויס פון דער שורע פון הינטן, ווייטער לויטן צייכן פונם אָנפירער, די צווייטע פּאָר לויט דער ריי א. א. וו.

די שפּיל דויערט ביז די לעצטע פּאָר ווערט די ערשטע, אָדער ביז אַ פּאָרויס באשטימטער צייט.

קלאָלים:

1. ווען די לויפנדע שפּילער פארייניקן זיך ווידער אין פּאָרן, טאָר מען זיי ניט פלעקן.

43. יאַד־אַכעס (צווייטער וואַריאַנט).

אַנטיילנעמער 22—62.

אַלע שפּילער, כוץ צווייען, פירער, טיילן זיך איין אין צוויי גרופּעס.

די פירער שטעלן זיך איינער אַנטקעגן דעם צווייטן אף אַ שטרעקע פון 15—20 טריט. די שפּילער פון יעדער גרופּע צעשטעלן זיך הינטער זייערע פירער פּאָרווייז—איין פּאָר הינטער דער צווייטער.

לויטן צייכן פונם אָנפירער לויפן די הינטערשטע פּאָרן אַרויס פּאָרויס און באמיען זיך צו פאַרייניקן אין צוויי נייע לויטן באַשטאַנד פּאָרן.

די פירער באמיען זיך פלעקן די לויפנדע. אויב דאָס גיט זיך איין, בייטן זיי זיך מיט די ערטער מיט די פארפלעקטע. נאָכדעם ווי די צוויי נייע פּאָרן פאַרייניקן זיך, שטעלן זיי זיך פּאָרויס פאר ביידע גרופּעס און די פירער שטעלן זיך פאַר זיי. דער אָנפירער גיט דעמאָלט א צייכן, און דאַן לויפן אַרויס די פאָלגנדע לויט דער ריי פּאָרן א. א. וו. די שפּיל דויערט ביז די לעצטע פּאָרן ווערן די ערשטע, אָדער ביז א פּאָרויס באשטימטער צייט.

קלאָלים:

1. ווען די לויפנדע האָבן זיך שוין פאַרייניקט אין פּאָרן, טאָר מען זיי ניט פלעקן.

44. רויטע און ווייסע.

אַנטיילנעמער 20—50.

מאכשירים: אַן אָפּגעפּאַרבט ברעטל אָדער אַ קאַרטאָן.

אף ביידע עקן פון פּלאַץ צייכנט מען אָן דורך צוויי שטריכן אַ רויטע און אַ ווייסע שטאָט. אין מיטן פּלאַץ ווערט דורכגעפירט א שטריך—די גרעניץ. אַלע אַנטיילנעמער ווערן איינגעטיילט אַף צוויי גלייכע פּאַרטייען: רויטע און ווייסע. די רויטע און די ווייסע שטעלן זיך אויס אין צוויי שורעס בא דער גרעניץ מיטן פּאָנים צו זייערע שטעט. דער אָנפירער האָט באַ זיך אַ קיילעכדיק ברעטל אָדער אַ קאַרטאָן, וואָס איז אָפּגעפאַרבט פון איין זייט אף רויט און פון דער צווייטער — אף ווייס.

ווען די שורעס שטעלן זיך אויס, וואַרפט דער אָנפירער דאָס ברעטל אָדער דעם קאַרטאָן אין דער הויך. ווען דאָס ברעטל פאַלט מיט דער ווייסער זייט אַרויף, שרייט דער אָנפירער: „ווייסע לויפט!“ די ווייסע לויפן אין זייער שטאָט. די רויטע קערן זיך שנעל אום, יאָגן די ווייסע און באַמיען זיך זיי כאַפּן. ווען אַ ווייסער ווערט פאַרפלעקט דורך א רויטן, ווערט ער א געפאַנ= גענער און ווערט אָפּגעפירט צו די רויטע. ווען דאָס ברעטל פאַלט מיט דער רויטער זייט אַרויף, שרייט דער פירער: „רויטע לויפט!“ און די ווייסע יאָגן זיי נאָך. די שפּיל רעכנט זיך פאר געענדיקט, ווען אין געפענגעניש ווערט גענומען איין גאנצע פּאַרטיי אָדער א באשטימטער טייל פון איר.

45. רויטע און ווייסע (צווייטער וואריאנט).

אַנטיילנעמער 20—50.

מאכשירים: אַן אָפּגעפּאַרבט ברעטל אָדער אַ קאַרטאָן.

די שפּיל הויבט זיך אָן ווי אין ערשטן וואַריאַנט.

ווען דער אָנפירער רופט אויס: „ווייסע לויפט!“ נעמען זיי זיך אונטער די הענט און לויפן אין אַ געקייטלטער שורע צו זיך אין שטאָט. די רויטע נעמען זיך פאר די אויסגעצויגענע הענט און יאָגן נאָך די ווייסע, ביז זיי פארכאַפּן איינגאַנצן די שורע אָדער אַ טייל פון איר אין געפענגעניש.

46. רויטע און ווייסע (דריטער וואריאנט).

אַנטיילנעמער 20—50.

מאכשירים: אַן אָפּגעפאַרבט ברעטל אָדער אַ קאַרטאָן.

גאנג פון שפּיל ווי אין די ערשטע וואַריאַנטן, נאָר די פּאַרטייען שטעלן זיך אויס מיטן רוקן אייגע צו דער אנדערער און מיטן פּאָנים צו דער שטאָט פון קעגנערישער פּאַרטיי. נאָכן אויפרוף פון אָנפירער קערט זיך די אויסגע- רופענע פּאַרטיי אום, און באמיט זיך דורכצורייסן דורך דער קעגנערישער פּאַרטיי, וועלכע טאָר זיך ניט אומקוקן אַף הינטן און רירן זיך פון אָרט.

די שפּילער פון דער שטייענדיקער פּאַרטיי באמיען זיך צו פארפלעקן זיי פון אָרט. די פּאַרפלעקטע ווערן געפאנגענע און פאַרייניקן זיך צו די שפּילער פון דער אנדערער פּאַרטיי.

קלאָלים:

1. עס קאָן פאָרויס באשטימט ווערן, צי קען מען נאָכיאָגן די אויס־געוועלטע פּאַרטיי, אָדער מע מוז שטיין אף איין אָרט; נאָר אַרומקוקן זיך אף הינטן טאָר מען בעשום אויפן ניט.

2. די שפּילער פון יעדער פּאַרטיי שטייען איינער פון צווייטן ניט ווייניקער ווי אף צוויי טריט.

3. די שפּיל ענדיקט זיך, ווען עס ווערט געפאנגען איין פּאַרטיי אין־גאנצן אָדער אַ באַשטימטער טייל פון איר.

47. רויטע און ווייסע (פאַרשיידענע וואַריאַציעס).

אַנטיילנעמער 20—50.

מאכשירים: אַן אָפּגעפארבט ברעטל אָדער א קאַרטאָן.

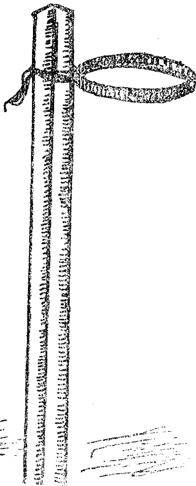
ביידע פּאַרטייען שטייען בא דער גרעניץ אין פארשיידענע פּאָזעס: מע שטייט אף איין קני, אָדער אף ביידע; מע ליגט מיטן פּאָנים אַראָפּ, אָנשפּאַרנדיק זיך אַף די הענט און דער ערד; מע ציט אויס די פיס איינער צום צווייטן, אָדער מע דירט זיך אָן מיט די קעפּ א. א. וו.

48. אומבאַוועגלעכער ציל (ערשטער וואַריאַנט).

אַנטיילנעמער 10—40.

מאכשירים: א שטעקן 2—3 מעטער די הויך, אַ גרויסע פּילקע, אַ רייף $1^1/_2$—2 מאָל גרעסער פון דער פּילקע.

אין מיטן פּלאַץ שטעקט מען אריין אין דער ערד אַ שטעקן. אפּהענגיק פונם וואוקס פון די שפּילער, בינדט מען צו צו דעם שטעקן אַ רייף, העכער אדער נידעריקער, נאָר ניט נידעריקער פון 2 מעטער פון דער ערד. דער רייף ווערט צוגעבונדן פאַראלעל צו דער ערד, ווי עס איז באַוויזן אפן געמעל נום 4.



געמעל נום. 4

אלע שפּילער טיילן זיך אין צוויי גלייכע פּאַרטייען, אף אַ שטרעקע פון 3—5 מעטער פונם שטעקן פּירט מען דורך אַ צייכן, פון וועלכן די שפּילער ווארפן די פּילקע אין ציל. די שפּילער שטעלן זיך צו איינעם פון ביידע פּאַרטייען אפן שטריך מיט פאַנאַנדערגעשטעלטע פיס, נעמען די פּילקע מיט ביידע הענט און ווארפן זי אזוי, אז זי זאָל דורכפאַלן דורכן רייף. ווען עס געלינגט, פאַרעכנט זיך אַ געווינס דער פּאַרטיי, צו וועלכער דער ווארפער געהערט.

די גאַנצע שפּיל געווינט יענע פּאַרטיי, וועלכע האָט אַ גרעסערע צאָל געווינסן.

1־טע באַמערקונג: די פּילקע קאָן מען ווארפן אויך מיט איין האנט.

2־טע באַמערקונג: מע קאָן אויך שפּילן מיט א קליינע פּילקע, און דאן ווארפט מען זי נים אנדערש, ווי מיט איין האנט.

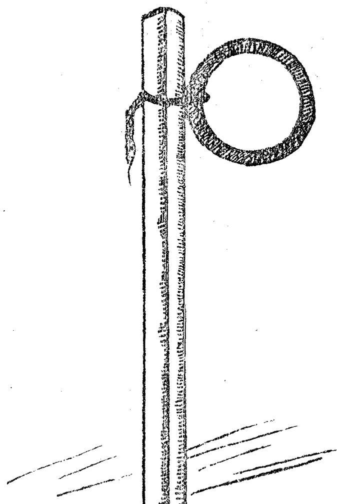
49. אומבאוועגלעכער ציל (2-טער וואריאנט).

אנטיילנעמער 10—40.

מאכשירים: א שטעקן 2—3 מעטער די הויך, אַ גרויסע פילקע און אַ רייף $1^1/_2$—2 מאָל גרעסער פון דער פילקע.

גאנג פון שפיל ווי אין ערשטן וואריאנט, נאר דער רייף ווערט צוגעבונדן צום שטעקן פערפּענדיקולער צו דער ערד—ווי עס איז אנגעוויזן אפן געמעל נומ. 5.

באמערקונגען: זע אין ערשטן וואריאנט.



געמעל נומ. 5

50. א לעבעדיקער ציל.

מאכשירים: אַ קליינע פילקע.

די שפילער בילדן אַ ברייטן קרייז. אין מיטן קרייז שטעלט זיך דער פירער. איינער פון קרייז האלט אין דער האַנט א פילקע, מיט וועלכער ער צילט אינם פירער. דער לעצטער באמיט זיך אויסמיידן די פילקע. ער לויפט ארום איבערן קרייז, שפרינגט אונטער, בויגט זיך איין און אז. וו. דער, וואָס טרעפט אינם פירער, בייט זיך מיט אים מיט די ערטער. די שפיל קאָן מען פירן אויך מיט צוויי אדער דריי פילקעס.

קלאלים:

1. די שפילער ווארפן די פילקע, ניט אראָפּגייענדיק פון די ערטער.
2. נאָך דער פילקע לויפט נאָך נאָר דער נאָענטסטער שפילער, נעבן וועלכן זי איז אראָפּגעפאַלן.
3. די שפיל דויערט אַ פארויס באשטימטע צייט.

51. שטורם פון קאפּיטאל (ערשטער וואריאנט).

אנטיילנעמער 10—30.

מאכשירים: א גרויסע פילקע, איין אדער עטלעכע קליינע פילקעס, אַ שטענדער.

די שפילער טיילן אויס אַ פירער אַ בורזשוי; די איבעריקע זייגען אר־בעטער. וועלכע צעשטעלן זיך אין אַ קרייז. אין צענטר פון קרייז קלאַפּט מען אריין אין דער ערד אַ שטעקן, די הויך אַ מעטער. אפן שטעקן פעסטיקט מען צו אַ ברעטל מיט פלאנקעלעך בא די זייטן—אַ שטענדער. אפן ברעטל פון שטענדער לייגט מען ארויף אַ גרויסע פילקע—דער קאַפּיטאַל. די שפילער ווארפן די קליינע פילקע אין קאפּיטאל, באמיענדיק זיך ארויסשליידערן אים פון שטענדער. דער בורזשוי באשיצט מיט זיין קערפּער דעם קאפּיטאל און טאַרעט זיך ניט דערלאָזן די פילקע צום קאפּיטאל. ווען מע שליידערט אראָפּ דעם קאַפּיטאַל פון שטענדער, הויבט זיך אן די שפיל פון דאָס ניי, שוין מיט

אן אנדער בורזשוי. די שפּיל דויערט אַ פאַרויס באַשטימטע צייט.
קלאַלים:

1. דער בורזשוי האָט ניט דאָס רעכט צו פאַרהאַלטן די קליינע פּילקע אין די הענט. ער קאָן די פּילקע נאָר אַפּוואַרפן.

2. נאָכן אָפּגעוואָרפן ווערן ווערט די קליינע פּילקע גלייך אונטערגע־כאַפּט דורך אַ צווייטן, דריטן אַרבעטער און ווערט ווידער געוואָרפן אין קאַפּיטאַל.

3. די קליינע פּילקע דאַרף שטרעבן טרעפן אין דעם גרויסן קאַפּיטאַל, נאָר ניט אין בורזשוי.

52. שטורעם פון קאַפּיטאַל (צווייטער וואַריאַנט).

אָנטיילנעמער 10—30.

מאַכשירים: אַ גרויסע פּילקע, איינע אָדער עטלעכע קליינע פּילקעס, אַ שטענדער. די שפּיל ווערט געפירט ווי אין ערשטן וואַריאַנט, נאָר אַנשטאָט איין בורזשוי קאָנען זיין עטלעכע בורזשויען מיט אַ דאָפּלטער צאָל קליינע פּילקעס.

53. פוס־פּילקע אין קרייז (ערשטער וואַריאַנט).

אָנטיילנעמער 10—30.

מאַכשירים: אַ גרויסע פּילקע.

אַלע שפּילער, כולל איינעם אַ פירער, צעשטעלן זיך אין אַ קרייז, האַלטנ־דיק זיך פאַר די אויסגעצויגענע הענט.

דער פירער שטייט אין מיטן קרייז און באַמיט זיך אַרויסקלאַפּן די פּילקע פון קרייז. די שפּילער, וועלכע שטייען אין קרייז, באַמיען זיך ניט אַרויסלאָזן די פּילקע און קלאַפּן זי אָפּ צוריק אין קרייז. אויב דעם פירער גיט זיך איין אַרויסשלאָגן די פּילקע פון קרייז, בייט ער זיך מיט די ערטער מיט יענעם, וועלכער האָט אַרויסגעלאָזן די פּילקע פון קרייז.

קלאַלים:

1. די פּילקע מעג מען אָפּקלאַפּן נאָר מיט דער פוס.

2. די פּילקע טאָר מען ניט אָפּקלאַפּן אַזוי, אַז זי זאָל אַרויספליען פון קרייז איבער די הענט פון די שפּילער.

3. אָפּקלאַפּן די פּילקע מעג מען די גאַנצע צייט נאָר מיט איין פוס (רעכטע אָדער לינקע) ווי עס ווערט פאַרויס באַשטימט.

4. דער פירער מעג אָפּקלאַפּן די פּילקע מיט ביידע פיס.

5. די שפּילער, וועלכע היטן ניט אָפּ די אויבנדערמאָנטע קלאַלים ביז 3 מאָל, גייען אַרויס פון קאָן.

באַמערקונג: עס ווערט רעקאָמענדירט אָפּקלאַפּן די פּילקע מיט דער אינעווייניקסטער זייט פונם פוס־טראָט.

54. פוס־פּילקע אין קרייז (צווייטער וואַריאַנט).

אָנטיילנעמער 10—30.

מאַכשירים: אַ גרויסע פּילקע.

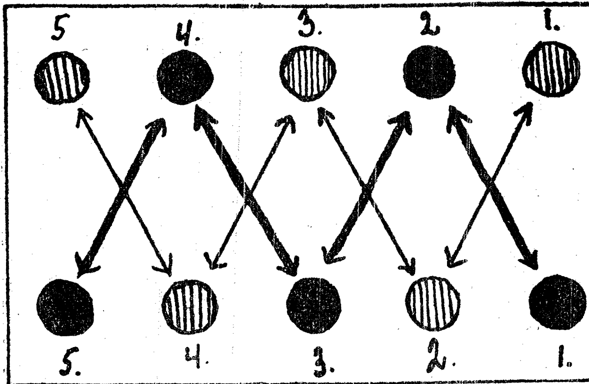
דער אינהאַלט און קלאַלים דיזעלבע, נאָר דער פירער שטייט אויסערן קרייז און באַמיט זיך אַריינוואַרפן די פּילקע אין קרייז. די שפּילער דערלאָזן עס ניט.

55. איבערוואַרפן די פּילקע.

אַנטיילנעמער 10—40.

מאַכשירים: צוויי קליינע פּילקעס.

אַלע שפּילער טיילן זיך אײַן אין צוויי פּאַרטייען און צעשטעלן זיך אין צוויי שורעס אײַנע אַנטקעגן דער צווייטער אַזוי, אַז נעבן אַ שפּילער פון איין פּאַרטיי שטייט אַ שפּילער פון דער צווייטער, ווי עס איז אָנגעוויזן אויפן געמעל נומ. 6.



געמעל נומ. 6.

צווישן די שורעס דאַרף זײַן אַ שטרעקע פון 3—5 מעטער, די שפּילער אין די שורעס שטייען איינער פון צווייטן אויף אַ שטרעקע פון 1—2 מעטער.

לויט אַ צייכן פונם אָנפירער הויבט מען אָן איבערוואַרפן די פּילקע אין פאָלגנדער אָרדענונג: דער ערשטער פון דער שורע א וואַרפט די פּילקע צום צווייטן (פון זײַן פּאַרטיי) פון דער שורע ב; דער צווייטער פון דער שורע ב צום דריטן (פון זײַן פּאַרטיי) אין דער שורע א א. א. וו. דער לעצטער אין דער שורע א וואַרפט די פּילקע צוריק צום פּאַרלעצטן (פון זײַן פּאַרטיי) אין דער שורע ב א. א. וו. אין דערזעלבער אָרדענונג וואַרפן די פּילקע די שפּילער פון דער צווייטער פּאַרטיי.

די שפּיל דויערט אַ פּאַרויס באַשטימטע צײַט. עס געווינט די פּאַרטיי, וועלכע האָט אין דער צײַט איבערגעוואָרפן די פּילקע אַ גרעסערע צאָל מאָל.

קלאָלים:

1. די פּילקע ווערט געוואָרפן מיט ביידע הענט.

2. ווען די פּילקע פאַלט אויף דער ערד, הויבט זי אויף דער שפּילער, וועלכער האָט זי אַראָפּגעוואָרפן, און די שפּיל ווערט פאָרגעזעצט.

56. דער קישעפּמאַכער.

אַנטיילנעמער 10—30.

אַףביידע עקן פון פּלאַץ צייכנט מען אָן צוויי שטעט. דער שטעטאַך צווישן זיי הייסט פעלד. אין מיטן פעלד אָדער אין אַ זייט צייכנט מען אָן אַ היים פאַר די אויסגעטיילטע פירער — איין קישעפּמאַכער און צוויי שאָמרים, וועלכע שטעלן זיך אַהין. די איבעריקע שפּילער שטעלן זיך אין איינע פון די שטעט. לויטן צייכן פונם אָנפירער לויפן אַריבער די שפּילער אין דער צווייטער שטאָט. דער קישעפּמאַכער לויפט אַרויס פון זיין היים און באַמיט זיך פאַרפלעקן — פאַרקישעפן די איבערלויפנדע. די פאַרפלעקטע ווערן געפאַנגענע, פאַרקישעפטע און גייען אין דער היים פון קישעפּמאַכער. צוריקלויפנדיק אין דער ערשטער שטאָט, קאָנען די שפּילער באַפרייען די פאַרקישעפטע דורך דעם, וואָס מע גיט די לעצטע אַ קלאַפּ מיט אַן אויסגעשטרעקטער האַנט. די שאָמרים געפינען זיך נעבן דער היים און דערלאָזן ניט באַפרייען די געפאַנגענע. ווען די שפּילער לויפן אַריבער אין דער ערשטער שטאָט, קאָן אַ טייל פון זיי אָפּווענדן די אויפמערקזאַמקייט פונם קישעפּמאַכער, דער אַנדערער טייל פון די שאָמרים און די איבעריקע נוצן אויס דעם מאָמענט און באַפרייען די געפאַנגענע.

קלאָלים:

1. דער קישעפּמאַכער און די שאָמרים האָבן דאָס רעכט צו פלעקן נאָר אין פעלד.

2. דער קישעפּמאַכער קאָן פלעקן יעדן שפּילער. די שאָמרים—נאָר די באַפרייטע, געפאַנגענע און די, וועלכע האָבן זיי באַפרייט.

3. ווען דער באַפרייטער ווערט אַפן וועג צו דער שטאָט ווידער פאַרפלעקט, גייט ער ווידער אין געפענגעניש.

4. ווען עס ווערט פאַרפלעקט דער באַפרייער, גייט ער אין געפענגעניש און אויך די, וועלכע ער האָט באַפרייט.

5. אַריבערלויפן פון שטאָט צו שטאָט קאָנען נאָר אַלע שפּילער מיט אַמאָל.

6. די שפּילער האָבן ניט קיין רעכט צו פאַרלויפן, אָדער אַריבערלויפן דורך דער היים פונם קישעפּמאַכער.

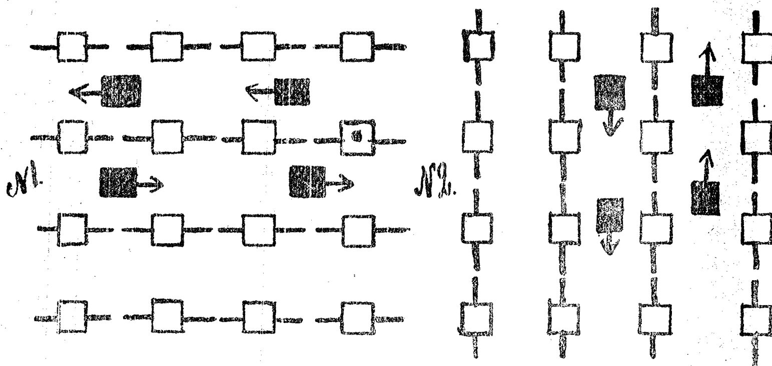
7. די שפּיל ענדיקט זיך, ווען אַלע שפּילער ווערן פאַרקישעפט.

57. אימפּעריאַליזם און פ. ס. ס. ר.

אַנטיילנעמער 20—100.

אַלע שפּילער, כוץ צווייען—אימפּעריאַליזם און פ. ס. ס. ר. — צעשטעלן זיך אין שורעס צו 4—6—9—12—15 א. א. וו. מאַן אין יעדערער. די שורעס טיילן זיך אָפּ איינע פון דער צווייטער אַף אַ שטרעקע פון אויסגעצויגענע האַנט. אף אזאַ שטרעקע טיילן זיך אויך אָפּ די שפּילער איינער פונם צווייטן

אין יעדער שורע באַזונדער (זע געמעל נומ. 7). באַם אָנהויב פון דער שפיל נעמען זיך די אנטיילנעמער פון יעדער שורע פאר די הענט. לויטן צייכן כונם אָנפירער הויבט זיך אָן די שפיל.



געמעל נומ. 7.

אימפעריאליזם הויבט אָן יאָגן פ. ס. ס. ר., וועלכע באהאלט זיך אין די שורעס-גאַסן. ווען אימפעריאליזם האלט שוין באַם כאַפן זייַן פאַרפאָלגטן, לאָזן די אַנטיילנעמער. לויט אַ צייכן פון אָנפירער, שנעל אַראָפּ די הענט, קערן זיך אַף רעכטס, אָדער אף לינקס און נעמען זיך ווידער פאַר די הענט, בילדנדיק גאַסן אין נייע ריכטונגען. דאַן פאַרייניקן זיך די פריערדיקע צוויי שפילער צו די איבעריקע, אַף זייער אָרט ווערן אויסגעטיילט אַנדערע צוויי. אַזוי בייט מען אָפּט די ריכטונגען, ביז פ. ס. ס. ר. ווערט געכאַפּט און די שפיל ווערט פאָרגעזעצט ווי פריער.

קלאָלים:

1. דער אנטלויפער און נאָכיאָגער האָבן רעכט צו לויפן נאָר איבער די גאַסן. זיי טאָרן ניט פאַנאַנדעררייסן די הענט אָדער דורכלויפן אונטער זיי.

2. ווען דער נאָכיאָגער רירט אָן דעם אנטלויפער, רייסט דער אָנפירער איבער די שפיל און באַשטימט אַן אנדער פּאָר.

3. די שורעס קערן זיך אַף רעכטס אָדער לינקס, לויט ווי עס ווערט אָנגענומען באַם אָנהויב שפּילן.

58. קאנטראבאנדיסטן און גרעניץ-שמירע.

אַנטיילנעמער 10—40.

די שפּילער צעטיילן זיך אַף צוויי גלייכע פּאַרטייען. אַף ביידע עקן פּלאַץ צייכנט מען אָפּ שטעט, אַף די גרעניצן פון וועלכע צעשטעלן זיך די שפּילער. איין פּאַרטיי שטעלט פאַר קאָנטראַבאַנדיסטן, די צווייטע—רויטע גרעניץ-שמירע. אין מיטן פּלאַץ ווערט אוועקגעלייגט אַף דער ערד א וועלכע ניט איז זאך (א היטל, אַ פילקע א. א. וו.), אַרום וועלכער מע צייכנט אָן ניט קיין גרויסן קרייז.

לויט דער ריי גייען ארויס פון יעדער פּאַרטיי אַ קאָנטראַבאַנדיסט און אַ זעלנער. דער קאָנטראַבאַנדיסט דערנעענטערט זיך צו דער זאַך און מאכט פאַרשיידענע באַוועגונגען — לייגט זיך אַף דער ערד, דרייט זיך א. א. וו. דער זעלנער מוז נאָכמאכן אַלע באַוועגונגען פונם קאָנטראַבאַנדיסט. דער קאָנטראַבאַנדיסט נוצט אויס אַ גינסטיקן מאָמענט, באַמיט זיך כאַפּן די זאַך און אַנטלויפן צו זיך אין שטאָט. דער זעלנער באַמיט זיך דאָס ניט דערלאָזן. אויב דאָס גיט זיך אים ניט איין, יאָגט ער נאָך דעם קאָנטראַבאַנדיסט און פלעקט אים. דער פאַרפלעקטער קאָנטראַבאַנדיסט ווערט אַ געפאַנגענער און ווערט אָפּגעפירט אין דער שטאָט פון דער רויטער שמירע.

ווען דער זעלנער האָט ניט באַוויזן פאַרפלעקן דעם קאָנטראַבאַנדיסט, ווערט ער אליין אַ געפאַנגענער און ווערט אָפּגעפירט צו די קאָנטראַבאַנדיסטן און די שפּיל ווערט פאַרגעזעצט ווי פריער. די שפּיל ענדיקט זיך נאָך א פאַרויס באַשטימטער צייט, אָדער ווען א וועלכע ניט איז פּאַרטיי פאַרלירט אַ העלפט אָדער צוויי דריטל שפּילער.

59. ארויסרוף (ערשטער וואַריאַנט).

אַנטיילנעמער 10—40.

אַף ביידע עקן פלאַץ צייכנט מען אָן צוויי שטעט. אלע שפּילער טיילן זיך אין צוויי גלייכע פּאַרטייען, וועלכע צעשטעלן זיך אין די שטעט. איינער פון די שפּילער לויט דער ריי, — דער פירער, — דערנעענטערט זיך צו דער קעגנערישער פּאַרטיי, די שפּילער פון וועלכער ציען אלע אויס די הענט. דער פירער טוט א קלאַפּ דריי מאָל איבער דער האַנט איינעם און דעמזעלבן אָדער פאַרשיידענע שפּילער. נאָכן דריטן קלאַפּ לויפט דער פירער צוריק אין זיין שטאָט. דער, וואָס האָט באַקומען דעם דריטן קלאַפּ, יאָגט אים נאָך. אויב ער פלעקט אים, גייט דער פירער אין געפענגעניש. אויב ניט ווערט ער אַליין אַ געפאַנגענער. די געפאַנגענע שטעלן זיך אויס הינטער די שפּילער, וועלכע האָבן זיי פאַרכאַפּט. די שפּיל ענדיקט זיך דאַן, ווען איין פּאַרטיי פאַרלירט א דריטל אָדער א העלפט פון איר באַשטאַנד.

באמערקונג: ווען עס פאַלט אריין אין געפענגעניש אַ שפּילער, וואָס האָט שוין פריער באַוויזן צו נעמען געפאַנגענע, ווערן די לעצטע באַפרייט און קערן זיך אום צו זיך אין שטאָט.

קלאָלים:

1. די שפּיל הויבט אָן איין פּאַרטיי דורך א גורל און דערנאָך שוין נאָך דער ריי.

2. לויפן הויבט מען אָן נאָר נאָכן דריטן קלאַפּ איבער דער האַנט.

3. נאָכיאָגן מעג נאָר דער, וואָס האָט באַקומען דעם דריטן קלאַפּ און ניט פריער, איידער ער באַקומט אים.

60. ארויסרוף (צווייטער וואריאנט).

אַנטיילנעמער 10—40.

די שפּיל הויבט זיך אָן ווי אין ערשטן וואריאנט, נאָר ווען דער געיאָגטער זעט, אז ער וועט געפּלעקט ווערן, רופט ער ארויס צו הילף עמיצן פון זיין פּארטיי. דאַן קערט זיך אום דער נאָכיאָגער און לויפט צו זיך אין שטאָט. דער ארויסגערופענער יאָגט אים נאָך. דער, וואָס האָט גערופן זיך צו הילף, בלייבט אפן פּלאץ.

ווען דער ארויסגערופענער האלט שוין באַם אָניאָגן זיין קעגנער, קאָן דער לעצטער פון זיין זייט זיך ווענדן נאָך הילף צו זיין פּארטיי, אָנרופנדיק עמיצן באם נאָמען. דאַן לויפט שוין דער ערשטער אַרויסגערופענער צו זיך אין שטאָט און דער צווייטער יאָגט אים נאָך. דער ערשטער ארויסגערופענער האָט דאָס רעכט צו רופן זיך צו הילף פון זיין פּארטיי נאָך איינעם. דאָסזעלבע קאָנען טאָן אויך די שפּילער פון דער צווייטער פּארטיי ביז דריי אָדער פּאָרויס באשטימטער צאָל אַרויסרופן. עס יאָגן זיך איינער נאָכן צווייטן די לעצטע אַרויסגערופענע און ווען איינער פון זיי ווערט פּארפּלעקט, זיינען מיט אים אין געפענגעניש אַלע אַרויסגערופענע פון זיין פּארטיי. די ארויסגערופענע פון דער צווייטער פּארטיי קערן זיך אום צו זיך אין שטאָט.

61. ד ע ר ש י ס ע ר.

אַנטיילנעמער 5—30.

מאכשירים: א קליינע פּילקע.

אַף ביידע עקן פּלאץ צייכנט מען אָן צוויי שטעט. אַף דער לינקער זייט פּלאץ, אַף א גלייכער שטרעקע פון ביידע שטעט, צייכנט מען אָן אַ קליין קרייזל. די שפּילער טיילן אויס א פירער—א שיסער און שטעלן זיך אין איינער פון די שטעט. דער אויסגעטיילטער שטעלט זיך אין דעם קרייזל. לויטן צייכן פונם אָנפירער לויפן די שפּילער, לויט דער ריי, פון איין שטאָט אין דער צווייטער. דער שיסער באמיט זיך טרעפן מיט דער פּילקע אינם אריבערלויפנדן, וועלכער באמיט זיך ניט פּאַרפּלעקט צו ווערן. ווען דער שיסער פּארפּלעקט אים, באקומט דער שיסער א געווינס, שטעלט זיך ווידער מיט דער פּילקע אין קרייזל און „שיסט" ווידער אין פאָלגנדן שפּילער א. א. וו. ווען דער שיסער טרעפט ניט אין אריבערלויפנדן, פּארייניקט ער זיך מיט די איבעריקע שפּילער אין שטאָט און וואַרט ווען עס וועט אָנקומען זיין ריי א צווייטן מאל, און דער אריבערלויפנדער ווערט א שיסער.

קלאָלים:

1. דער שיסער האָט דאָס רעכט צו שיסן נאָר דאַן, ווען דער שפּילער לויפט. דאָס ערשטע מאָל שיסט ער פון קרייזל און נאָכדעם פון דעם אָרט, וואו ער הויבט די פּילקע אויף.

2. דער פאָלגנדער שפּילער קאָן לויפן נאָר דאַן, ווען דער פּאָריקער קערט זיך אום צוריק אין שטאָט.

3. עס געווינט די שפּיל יענער פון די שפּילער, וועלכער האָט אין דער באַשטימטער צייט באַקומען אַ גרעסערע צאָל געווינסן.
4. די שפּיל דויערט א פאָרויס באַשטימטע צייט.

62. שיסערײַ.

אַנטײלנעמער 10—40.

מאַכשירים: 5—20 קליינע פּילקעס.

אַף ביידע עקן פּלאַץ צייכנט מען אָן צוויי שטעט—פעסטונגען. די שפּילער צעטיילן זיך אַף צוויי גלייכע פּאַרטייען, מיט אַן עלטסטן אין יעדערער. די פּאַרטיי, וועלכע הויבט אָן, לויטן גורל, די שפּיל, שטעלט זיך אַף דער גרעניץ פון איר שטאָט. לויט דער ריי שיסן די שפּילער מיט די פּילקעס אין דער קעגנערישער פּאַרטיי. די שפּילער פון דער לעצטער לויפן אַרום איבער זייער שטאָט, באַמיען זיך אויסצומיידן די פּילקעס, קעדיי ניט פאַרפלעקט צו ווערן. די פאַרפלעקטע, פאַרוואונדעטע גייען אַרויס פון שפּיל. נאָך דעם שיסט די אַנדערע פּאַרטיי.

די שפּיל קאָן מען וואַריאירן אַזוי: יעדע פּאַרטיי פלעקט די קעגנערישע פּאַרטיי מיט אַלע פּילקעס נאָר דאָס ערשטע מאָל, אָבער נאָך דעם קאָן די שיסנדע פּאַרטיי איבערוואַרפן נאָר אַזוי פיל פּילקעס, וויפל זי האָט צונויפגעקליבן אין דער צייט, ווען מע האָט אין איר געשאָסן. יעדער שפּילער פון דער פּאַרטיי, אין וועלכער מע שיסט, קאָן אַרויסלויפן פון שטאָט קעדיי אויפצוהייבן וואָס מער פּילקעס. נאָר דערביי דאַרף ער זיך היטן ניט פאַרפלעקט צו ווערן.

קלאָלים:

1. די שפּילער טאָרן ניט וואַרפן די פּילקע אין קאָפּ אָדער אין פּאָנים.
2. ווען די פּילקע שפּרינגט אָפּ פון דער ערד און פלעקט דאַן עמיצן, רעכנט ער זיך ניט פאַר קיין פאַרפלעקטן.

63. דער באַלעבאָס און זיין העלפער.

אנטיילנעמער 5—30.

מאַכשירים: אַ קליינע פּילקע.

אַף איין עק פּלאַץ צייכנט מען אָן אַ שטאָט, אין וועלכער עס שטעלן זיך צוויי אויסגעטיילטע פירער—אַ באַלעבאָס און זיין העלפער. די איבעריקע שפּילער צעשיטן זיך איבערן פעלד. דער באַלעבאָס קלאַפּט אָפּ מיט אַ הילקע, אָדער מיט דער האַנט די פּילקע, וועלכע זיין העלפער הילעט אים אונטער. ווען עמיצער כאַפּט די אָפּגעקלאַפּטע פּילקע איידער זי איז געפאַלן אַף דער ערד, ווערט ער אַ באַלעבאָס און דער פריערדיקער באַלעבאָס גייט אין פעלד. ווען די פּילקע פאַלט אַף דער ערד און איינער פון די שפּילער הויבט זי אויף, וואַרפט ער זי צום העלפער. ווען דער לעצטער כאַפּט זי אויף ווערט ער אַ באַלעבאָס און דער פריערדיקער באַלעבאָס גייט דאַן אין פעלד. דער שפּילער, וועלכער הויבט זי אויף, ווערט אַ העלפער.

די שפּיל דויערט אַ פּאַרויס באַשטימטע צייט.
קלאַלים:

1. אויב דער באַלעבאָס האָט דריי מאָל נאָכאַנאַנד ניט אַנגערירט די פּילקע, גייט ער אין פעלד. דער העלפער ווערט אַ באַלעבאָס, און אַ העלפער ווערט דער נאָענטסטער שפּילער.

2. ווען עמיצער פון די שפּילער כאַפּט אויף די פּילקע איידער זי פאַלט אַף דער ערד, ווערט ער אַ באַלעבאָס און דער העלפער בלייבט דער זעלבער.

3. ווען די פּילקע פאַלט ווייט פון שטאָט און איינער פון די שפּילער הויבט זי אויף, האָט ער דאָס רעכט איבערוואַרפן זי דעם שפּילער, וואָס שטייט אַם נאָענטסטן צו דער שטאָט, יענער—דעם העלפער, אָדער אַ צווייטן שפּילער א. אז. וו. ווען דער העלפער כאַפּט אויף די פּילקע, ווערט ער באַלעבאָס און דער ערשטער שפּילער—א העלפער, אָבער נאָר דאַן, אויב די פּילקע איז באַם איבערוואַרפן זי ניט אַראָפּגעפאַלן אַף דער ערד. ווען די פּילקע פאַלט אַראָפּ אַף דער ערד, בלייבן אַלע אַף זייערע ערטער.

64. פרייע הילקע.

אנטיילנעמער 5—30.

מאַכשירים: אַ קליינע פּילקע.

אַף ביידע עקן פלאַץ צייכנט מען אָן 2 שטעט. דער איבעריקער פּלאַץ-שטאַף הייסט פעלד.

פון די שפּילער ווערן אויסגעטיילט צוויי פּירער, וועלכע שטעלן זיך אין איינער פון די שטעט, די איבעריקע שפּילער צעשטעלן זיך איבערן פעלד.

לויטן צייכן פון אָנפירער הויבט זיך אָן די שפּיל. איין פּירער הילעט (וואַרפט) אונטער די פּילקע און דער צווייטער קלאַפּט זי אָפּ אין פעלד מיט דער האַנט אָדער מיט אַ הילקע. גלייך נאָכן אָפּקלאַפּן לויפט ער שנעל אין דער צווייטער שטאָט און צוריק.

די שפּילער, וועלכע געפינען זיך אין פעלד, כאַפּן אונטער די אַראָפּגעפאַלענע פּילקע און באַמיען זיך צו פאַרפלעקן דעם לויפנדיקן פּירער. דער, וועמען עס געלינגט, ווערט אַ פּירער און גייט אין שטאָט. דער פריערדיקער פּירער פאַרבלייבט אין פעלד און פאַרייניקט זיך צו די איבעריקע שפּילער. דער נייער פּירער הילעט אונטער די פּילקע דעם צווייטן פּירער. ווען דער אריבערלויפנדער ווערט ניט פאַרפלעקט, בלייבן אַלע שפּילער אַף זייערע ערטער.

קלאַלים: ווי אין דער שפּיל „באַלעבאָס און זיין העלפער”.

65. די יאַגד.

אנטיילנעמער 10—30.

מאַכשירים: אַ קליינע פּילקע, בענדלעך.

פון די שפּילער ווערט אויסגעטיילט אַ פּיוער—א יעגער. די איבעריקע שפּילער שטעלן מיט זיך פאַר כאַיעס. לויטן צייכן פונם אנפירער, צעלויפן זיך

די כאַיעס איבערן פעלד, וואָס ווייטער פונם יעגער, וועלכער באַמיט זיך נאכן צווייטן צייכן צו טרעפן מיט דער פּילקע אין די כאַיעס. יעדער מאָל ווארפט דער יעגער די פּילקע פון דעם ארט, וואו ער הויבט זי אויף. די פאַרפלעקטע כאַיעס ווערן דעם יעגערס העלפער—הינט, וועלכע הויבן אויף די פּילקע און ווארפן זי איבער דעם יעגער. די שפּיל דויערט אַ פאַרויס באַשטימטע צייט.

קלאַלים:

1. דער הונט ווארפט די אויפגעהויבענע פּילקע דעם יעגער, וועלכער פלעקט די כאַיעס. אליין פלעקן האָט דער הונט דאָס רעכט נאָר דאַן, ווען דער יעגער ווארפט אים צו די פּילקע.

2. ווען דער יעגער האָט שוין צוויי הינט, באַקומען די כאַיעס דאָס רעכט לויפנדיק אַפּצושטויסן די פּילקע פונם יעגער און פון די הינט.

3. די פאַרפלעקטע כאַיע קאָן בלייבן אַ כאַיע דורך דעם, וואָס זי הויבט אויף אף גיך די פּילקע און טרעפט אין דעם, וואָס האָט זי פאַרפלעקט.

4. די שפּיל ענדיקט זיך, ווען אַלע כאַיעס ווערן הינט.

5. די הינט בינדן זיך אָן אף די הענט בענדלעך, קעדיי מע זאָל זיי אונטערשיידן פון די איבעריקע שפּילער.

66. לאַגער און געפענגעניש.

אנטיילנעמער 10—40.

מאַכשירים: א קליינע פּילקע.

אפן שפּיל-פּלאַץ צייכנט מען אָפּ צוויי שטעט—לאַגערן. די לאַגערן שטייען אָפּ איינער פון צווייטן אף 20—40 מעטר. דער שעטאַך צווישן די לאַגערן הייסט—פעלד.

אין מיטן פון יעדער לאַגער, פאַראַלעל צום שטריך, וואָס אף דער גרע-ניץ פון פעלד, פירט מען דורך נאָך אַ שטריך—געפענגעניש-שטריך.

אַלע שפּילער טיילן זיך איין אין צוויי פאַרטייען, וועלכע פאַרנעמען די לאַגערן. יעדע פאַרטיי טיילט אויס אַן עלטסטן.

דער ציל פונם שפּיל באַשטייט אין דעם, אַז מע זאָל דורך אַ געלונ-גענעם ווארף פון דער פּילקע פאַרפלעקן די שפּילער פונם קעגנערישן לאַ-גער. דער פאַרפלעקטער ווערט אַ געפאַנגענער און פאַרלירט דאָס רעכט צו ווארפן די פּילקע.

דער ערשטער ווארפט די פּילקע דער עלטסטער פון דער פאַרטיי, וואָס הויבט אָן די שפּיל. אויב אים גיט זיך איין עמיצן פאַרפלעקן, גייט דער פאַר-פלעקטער אין געפענגעניש צו דער שפּילנדער פאַרטיי און שטעלט זיך הינטער דער געפענגעניש-שטריך.

דערנאָך ווארפט די פּילקע דער עלטסטער פון דער קעגנערישער פאַרטיי. ער קאָן ווארפן די פּילקע אין די קעגנער אדער אינם געפאַנגענעם. ווען ער טרעפט אינם לעצטן, באַפרייט זיך דער געפאַנגענער און לויפט צו זיך אין לאַגער און באַקומט שוין דאס רעכט פון די איבעריקע שפּילער.

אין דער צייט, ווען דער באַפרייטער פון געפענגעניש לויפט צו זיך אין לאגער, האָט די קעגנערישע פּאַרטיי דאָס רעכט אים צו פלעקן. ווען דאָס גיט זיך איין, באקומט די זעלבע פּאַרטיי דאָס רעכט ווידער צו ווארפן די פּילקע.

געוויינלעך האָט אבער יעדע פּאַרטיי רעכט צו ווארפן די פּילקע נאָר איין מאָל און דערנאָך גייט זי איבער צו דער צווייטער פּאַרטיי, וועלכע ווארפט אויך איין מאָל און גיט איבער די פּילקע דער ערשטער א. אז. וו.

דער עלטסטער קאָן ניט דערלאָזן פלעקן זיינע שפּילער דורך דעם, וואָס ער ווארפט אפּ מיט דער האנט די פּילקע צוריק אין פיינטלעכן לאגער אריין.

ווען אָבער אַ געוויינלעכער שפּילער רירט זיך אזוי אדער אנדערש אן אן דער פּילקע, רעכנט ער זיך פאר אַ געפלעקטן און גייט אין געפענגעניש.

ווען אַ פּאַרטיי האָט אַסאַך געפאנגענע, שטעלט זי פארויס 2—3 שפּילער, וועלכע דערלאָזן ניט די פּילקע צו די געפאנגענע, האגאם זיי אליין ריזיקירן מיט דעם אריינצופאלן אין געפענגעניש.

קלאלים:

1. דורך אַ גורל ווערט באשטימט, וועלכע פון די פּאַרטייען זאָל אנהויבן די שפּיל.

2. דער עלטסטער האָט דאָס רעכט אפּקלאפּן די פּילקע אלע מאָל; אין געפענגעניש קאָן ער אין קיין פאל ניט גענומען ווערן.

3. ווען עס גיט זיך איין פארפלעקן איין געפאנגענעם, ווערן דערמיט באפרייט אלע געפאנגענע.

4. ווען אפּן וועג צו זיך אהיים ווערט כאטש איינער פון די געפאנגענע פארפלעקט, קערן זיך אלע צוריק אום אין געפענגעניש.

5. די פּאַרטייען קאָנען, לויט אַ העסקעם, זיך בייטן מיט די געפאנגענע.

6. די שפּילער האָבן דאָס רעכט ארויסצוגיין אין פעלד נאָר קעדיי אויפהויבן די פּילקע.

7. די שפּיל געווינט די פּאַרטיי, וועלכע נעמט אין געפענגעניש אַ באַשטימטע צאָל שפּילער.

67. קאמף פאר דער פאָן.

אנטיילנעמער 20—50.

מאכשירים: א קליינע פאָן.

אףביידע עקן פלאץ צייכנט מען אן צוויי שטעט—פעסטונגען. די שפּילער טיילן זיך אין צוויי פּאַרטייען—פּאַרטיידיקער און אנגרייפער, וועלכע צעשטעלן זיך אין די פעסטונגען. אף אַ שטרעקע פון 5—10 טריט פון דער שטאָט פון די פּאַרטיידיקער שטעלט מען אויף אַ פאָן אף 1—$1/_2$1 מעטער די הויך פון דער ערד. די פּאַרטיידיקער טיילן אויס פינף וועכטער, וועלכע שטעלן זיך נעבן דער פאָן. די אנגרייפער טיילן אויס א פירער—קאמאנדיר. לויטן צייכן פונם אנפירער לויפט ארויס דער קאָמאנדיר פון זיין פעסטונג און לויפט צו דער פאָן, רירט זי אן און יאגט זיך נאָך די וועכטער. וועלכע ווערן געפאנגענע, ווען ער פאַרפלעקט זיי. ווען דער קאמאנדיר יאגט זיך נאָך נאָך די וועכ-

טער באַמיען זיך עטלעכע אנגרייפער צו כאַפּן די פאָן און אנטלויפן מיט איר צו זיך אין פעסטונג. די פאַרטיידיקער לויפן דאן ארויס פון זייער פעסטונג און באמיען זיך פארפלעקן די אנגרייפער, וועלכע ווערן דאן זייערע געפאנ-גענע.

דער קאמאנדיר קאָן אפטרייבן די פארטיידיקער פון דער פאָן און געבן אַ מעגלעכקייט זיין פאַרטיי כאפן די פארטיידיקער. ווען דאָס געלינגט, געווינט די פאַרטיי די שפיל. ווען די אנגרייפער מיט דער פאָן פאַלן אריין אין די הענט פון די פאַרטיידיקער שפילן אויס די לעצטע.

קלאלים:

1. די אויסגעטיילטע וועכטער שטרעבן צו געפינען זיך וואָס נעענטער צו דער פאָן. זיי שיידן זיך אונטער פון די איבעריקע שפילער מיט אַ וואסער ניט איז סימען.

2. דער קאמאנדיר האָט ניט דאָס רעכט אוועקטראָגן די פאָן, נאָר פלעקן די וועכטער און פארטיידיקער, וועלכע געפינען זיך אין פעלד.

3. די געפאַנגענע ווערן אפגעפירט אין אן אפגעצייכנט אָרט.

4. די אנגרייפער קאָנען איבערגעבן די פאָן איינעם צום אנדערן.

5. די איבעריקע אנגרייפער האָבן ניט דאָס רעכט צו פלעקן, נאָר אליין קאָנען זיי געפלעקט ווערן דורך די פאַרטיידיקער.

68. רוסישע הילקע

אנטיילנעמער 10—30.

מאכשירים: אַ הילקע, אַ קליינע פילקע.

אףביידע עקן פלאץ ווערן אפגעצייכנט צוויי שטעט א און ב. צווישן זיי אַ שטאַך פון 30—40 טריט די ברייט—אַ פעלד.

די שפילער טיילן זיך אין צוויי שטאט-און פעלד-פארטייען מיט אַ פי-רער אין יעדערער. אלע שפילער פון ביידע פאַרטייען האָבן אף דער האַנט בענדלעך, אדער אנדערע סימאָנים. די סימאָנים פון יעדער פאַרטיי זיינען פאַרשיידענע.

די שפיל הויבט אָן אַ וועלכע ניט איז פאַרטיי לויטן גורל.

די פאַרטיי, וועלכע הויבט אָן די שפיל, צעשטעלט זיך אפן גרעניץ שטריק, צום ביישפיל, פון דער שטאָט א. די צווייטע צעשיט זיך איבערן פעלד.

דער פירער פון דער פעלד-פאַרטיי באַשטימט אַ העלפער פאַר דער שטאָט-פאַרטיי.

דער העלפער שטעלט זיך אפן שטריק ניט ווייט פונם שפילער פון דער שטאָט-פאַרטיי און וואַרפט אים אונטער די פילקע. דער שפילער קלאַפּט זי אָפּ מיט דער הילקע און לויפט גלייך אין דער שטאָט ב און פון דארט קערט ער זיך טייקעף צוריק. דער פון פעלד-פאַרטיי, נעבן וועלכן די פילקע איז אראָפּגעפאַלן, הויבט זיך שנעל אויף און באמיט זיך טרעפן מיט איר אינם לויפנדן.

אויב דאָס גיט זיך אים איין, איילט די פעלד-פּאַרטיי צו פאַרנעמען גיך די שטאָט; אויב דאָס גיט זיך איר ניט איין, ווערט פאַר דער שטאָט-פּאַרטיי פאַרעכנט אַ געווינס—אַן אויגל, אָדער עטלעכע, ווי עס ווערט פאַרויס באַשטימט. ווען דער לויפנדער זעט, אַז די פּילקע איז שוין אויפגעהויבן דורך אַ שפּילער פון דער פעלד-פּאַרטיי, האָט ער דאָס רעכט זיך ניט אומצוקערן אין דער שטאָט אַ און פאַרבלייבן דערווייל אין דער שטאָט ב.

ווען דער פאָלגנדער שפּילער קלאַפּט אָפּ די פּילקע, לויפט ער דאַן צוריק אַהיים. אויב די פעלד-פּאַרטיי כאַפּט די אָפּגעקלאַפּטע פּילקע אין דער לופטן, איידער זי איז אַראָפּגעפאַלן אויף דער ערד, ווערט איר פאַרעכנט אַ געווינס און די פּאַרטייען בייטן זיך מיט די ערטער. די שפּיל ענדיקט זיך, ווען איין פּאַרטיי באַקומט אַ פאַרויס באַשטימטע צאָל געווינסן.

קלאַלים:

1. דער שפּילער טאָר ניט מיט אַ קיוון אָפּקלאַפּן די פּילקע אַזוי, אַז זי זאָל פאַלן גלייך אויף דער ערד נאָענט צו דער גרעניץ.

2. די שפּילער קלאַפּן אָפּ די פּילקע שטרענג איינער נאָכן אַנדערן לויט אַ באַשטימטער ריי.

3. ווען דער שפּילער (אָפּקלאַפּער) רירט ניט אָן די פּילקע באַם ערשטן מאָל, האָט ער דאָס רעכט אָפּקלאַפּן זי אַ צווייטן און אַ דריטן מאָל. אויב דאָס גיט זיך אים ניט איין אַלע דריי מאָל, טרעט ער אָפּ זיין פּלאַץ דעם אַנדערן לויט דער ריי, מיט וועלכן ער לויפט צוזאַמען אין פעלד נאָך דעם, ווי דער לעצטער קלאַפּט אָפּ די פּילקע.

4. דער שפּילער לאָזט אַרויס פון האַנט די פּילקע גלייך ווי נאָר ער האָט אָפּגעקלאַפּט די פּילקע.

5. באַ אַ קליינע צאָל שפּילער קאָן מען זיך באַגיין אָן אַ העלפער. דער שפּילער אַליין וואַרפט זיך אונטער די פּילקע.

6. די שפּילער האָבן דאָס רעכט איבערצולויפן פון איין שטאָט אין דער צווייטער נאָר ביז מע גיט איבער די פּילקע דעם העלפער.

7. די שפּילער פון דער שטאָט-פּאַרטיי האָבן ניט דאָס רעכט (ווען עס איז דאָ אַ העלפער) אָנצורירן די פּילקע מיט דער האַנט.

8. די שפּילער פון דער שטאָט-פּאַרטיי, וועלכע וואַרטן אין דער ריי אָפּצוקלאַפּן די פּילקע, טאָרן ניט פאַרלאָזן די שטאָט. ווען זיי טוען עס, האָט די פעלד-פּאַרטיי דאָס רעכט זיי צו פאַרפלעקן.

9. יעדערער פון דער פעלד-פּאַרטיי באַמיט זיך, וואָס גיכער אויפצוהויבן די פּילקע און טרעפן מיט איר אינעם לויפנדן. ער האָט אויך דאָס רעכט איבערצוגעבן צוליב דעם צוועק די פּילקע אַ צווייטן שפּילער פון זיין פּאַרטיי.

10. נאָך דעם, ווי עס איז פאַרפלעקט געוואָרן אַ שפּילער פון דער שטאָט-פּאַרטיי, לויפט די פעלד-פּאַרטיי וואָס גיכער צו פאַרנעמען די שטאָט, און די פּאַרטייען בייטן זיך מיט די ערטער. באַם בייטן זיך מיט די ערטער האָבן ביידע פּאַרטייען דאָס רעכט צו פלעקן איינע די צווייטע עטלעכע מאָל. די פּאַרטיי, וועלכע ווערט פאַרפלעקט צום לעצטן, פאַרבלייבט אין פעלד.

11. ווען אַ פּאַרטיי פאַרנעמט די שטאָט, ווערט דאָס פאַרעכנט אלע מאָל פאַר אַ געווינס (אַן אויגל).

12. די שפּיל פאַרענדיקט זיך נאָך אַ פאַרויס באַשטימטער צייט, אָדער נאָך אַ באַשטימטער צאָל געוואונענע אויגלעך.

13. די שפּיל געווינט יענע פּאַרטיי, וועלכע געווינט אַ גרעסערע צאָל אויגלעך.

69. דײַטשישע הילקע.

אַנטײלנעמער 10—40.

מאַכשירים: אַ הילקע און אַ קליינע פילקע.

מע צייכנט אָן אַף איין זייט פּלאַץ אַ שטאָט, דער איבעריקער שטאַך הייסט—פעלד. אין פעלד צייכנט מען אָן 4 פונקטן, נעבן וועלכע עס שטייען אויסגעווײלטע אָדער באַשטימטע וועכטער. די פונקטן געפינען זיך אָן ערעך אַף 15 טריט איינער פונם אַנדערן. דער ערשטער פונקט שטייט אַפּ פון שטאָט אַף 20—25 טריט.

די שפּילער צעטיילן זיך אַף צוויי גלייכע פּאַרטייען מיט אַ פּירער אין יעדערער.

די פעלד-פּאַרטיי באַשטימט אַ העלפער, וועלכער הילעט (וואַרפט) אונטער די פילקע דעם שפּילער פון דער שטאָט-פּאַרטיי. די פילקע קלאַפּן אַפּ די שפּילער לויט דער ריי. נאָך דעם, ווי דער שפּילער קלאַפּט אַפּ די פילקע, לויפט ער גלייך צום נאָענטסטן פונקט, פון דאָרט לויפט ער אַריבער צום צווייטן, דריטן און פערטן פונקט, אַנרירנדיק אַלע וועכטער מיט דער האַנט און דערנאָך לויפט ער צוריק אין שטאָט.

ווען דעם אַריבערלויפנדן דראָט אַ געפאַר פאַרפלעקט צו ווערן, האָט ער דאָס רעכט צו בלייבן שטיין אין איינעם פון די פונקטן ביז דער צווייטער שפּילער וועט אָפּקלאַפּן די פילקע, דערביי מוז ער זיך האַלטן מיט דער האַנט פאַרן וועכטער. די פעלד-פּאַרטיי שטרעבט צו פאַרפלעקן דעם אַריבערלויפנדן אָדער דעם וועכטער, צו וועלכן ער לויפט, מיט דער פילקע. ווען דאָס געלינגט, בייטן זיך די פּאַרטייען מיט די ערטער.

די שפּיל געווינט יענע פּאַרטיי, וועלכע האָט פריער באַקומען אַ פאַרויס באַשטימטע צאָל געווינסן.

קלאַלים:

1. דעם אַריבערלויפנדן קאָן מען פלעקן נאָר דעמאָלט, ווען ער האַלט זיך ניט אָן אָן דעם וועכטער אָדער ווען נעבן איין וועכטער שטייען עטלעכע אַריבערלויפנדע.

2. יעדעס מאָל, ווען דער העלפער באַקומט די פילקע, שרייט ער אויס: „שטיי!" נאָך דעם אויסרוף טאָר מען ניט אַריבערלויפן פון איין פונקט אין אַנדערן.

3. ווען עמיצער פון דער פעלד-פּאַרטיי כאַפּט אונטער די אָפּגעקלאַפּטע פילקע אין דער לופטן, בייטן זיך די פּאַרטייען מיט די ערטער.

4. דער פאַרפלעקטער קאָן גלייך אויפהויבן די פילקע און פלעקן מיט

איר עמיצן פון דער קעגנערישער פּאַרטיי. ווען דאָס גיט זיך אים איין, בלייבט זיין פּאַרטיי אין שטאָט.

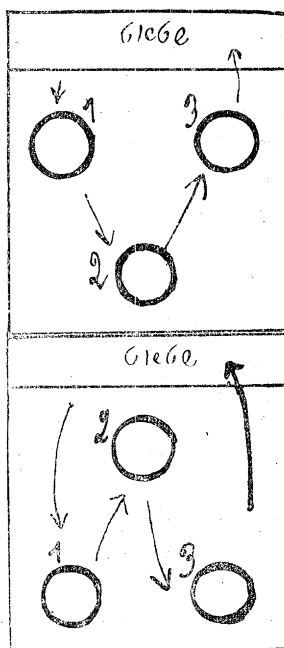
5. אויב דער אפּקלאַפּער האָט דריי מאָל נאָכאַנאַנד ניט אַנגערירט די פּילקע מיט דער הילקע, גיט ער איבער די לעצטע דעם פאָלגנדן שפּילער און אַליין וואַרט ער ביז זיין ריי וועט אָנקומען אַ צווייטן מאָל.

6. די געווינסן ווערן אויסגערעכנט אויפן פאָלגנדן אופן: ווען דער שפּי-לער איז דורכגעלאָפן אַלע פיר פונקטן נאָכאַנאַנד, ווערט פאַרעכנט פאַר זיין פּאַרטיי 5 אויגלעך. נאָר אויב אין דער וועלבער צייט, וואָס דער אַריבערלויפנ-דער באַזוכט אַלע 4 פונקטן, ווערט די פּילקע איבערגעגעבן אין פעלד עט-לעכע מאָל, ווערט פאַרעכנט פאַר זיין פּאַרטיי נאָר איין אויגל. אויב דער אַריבערלויפנדער האָט ניט אַנגערירט אַלע ווערכטער, ווערט ניט פאַרעכנט פאַר זיין פּאַרטיי קיין איין געווינס. ווען די פעלד-פּאַרטיי כאַפּט די אָפּגעקלאַפּטע פּילקע אין דער לופטן, ווערן איר פאַרעכנט דריי אויגלעך.

7. די שפּיל געווינט יענע פּאַרטיי, וועלכע האָט אין משך פון אַ פריער באַשטימטער צייט באַקומען אַ גרעסערע צאָל אויגלעך.

8. די שפּיל ענדיקט זיך ווען אַ וועלכע ניט איז פּאַרטיי באַקומט אַ באַשטימטע צאָל אויגלעך, אָדער נאָך אַ באַשטימטער צייט.

70. אַמעריקאַנישע הילקע.



געמעל נומ. 8

אַנטיילנעמער 10—30.

מאַכשירים: אַ הילקע, אַ קליינע פּילקע.

די שפּיל קומט פאָר אַזוי ווי אין דער רוסישער הילקע, נאָר אַנשטאָט איין צווייטע הויז צייכנט מען אָן עטלעכע הייזער, ווי עס איז באַוויזן אויפן געמעל נומ. 8.

די שטרעקע צווישן די הייזער קען זיין פאַרשיידן. צווישן די הייזלעך קענען גע-שטעלט ווערן פאַרשיידענע שטערונגען פאַר די אַריבערלויפער. מע ציט אָן אַ שטריק אויף צוויי שטעקנס, אָדער שטענדערס צווישן צוויי הייזלעך, אָדער מע צייכנט אָן דורך צוויי שטריכן אַ פּאַס אויף דער ערד. די לויפנדע שפּרינגען איבער דער שטריק, אָדער איבערן פּאַס. מע קען אויך אויפהענגען אויף אַ שטעקן צווישן די הייזלעך אַ טיכל, וועלכע די לוי-פער מוזן אַראָפּרייסן א. אז. וו.

קלאַלים:

1. אויב צוויי שפּילער געפינען זיך גלייכצייטיק אין איין פונקט, האָט די פעלד-פּאַרטיי איינעם פון זיי רעכט צו פּלעקן.

2. אויב איינער פון דער פעלד-פּאַרטיי כאַפּט די אָפּגעקלאַפּטע פּילקע אין דער לופטן, פארנעמט זיין פּאַרטיי דאָס הויז, ווי אין דער רוסישער הילקע. די פעלד-פּאַרטיי פארנעמט דאָס הויז נאָך דעמאָלט, ווען איר געלינגט אנצורירן איין אריבערלויפער פון דער שטאָט-פּאַרטיי.

3. אויב מע טרעפט מיט דער פּילקע אין אריבערלויפער, דאן ווען ער געפינט זיך שוין מיט איין פוס אין אַ הייזל, אָדער אין זיין הויז, רעכנט ער זיך פאַר ניט קיין פארפלעקטן.

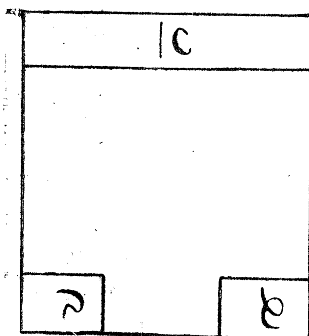
4. אייניקע מיטגלידער פון דער פעלד-פּאַרטיי, וועלכע איילן זיך צו פאַרנעמען די שטאָט, קאָנען זיך צייטווייליק ראַטעווען פון דער פּילקע אין די פּונקטן, נאָר זיי מוזן לויפן פון דאָרטן אין דער הויז, ווי באַלד נאָך דער ערשטער מיטגליד פון זייער פּאַרטיי האָט אָפּגעקלאַפּט די פּילקע.

71. שווייצערישע הילקע.

אנטיילנעמער 10—40.

מאַכשירים: אַ הילקע, אַ קליינע פּילקע.

אף איין עק פּלאַץ צייכנט מען אָן אַ שטאָט א, און אפן צווייטן, אין די ווינקלען, צוויי שטעטלעך ב און ג, ווי עס איז אנגעוויזן אפן געמעל נום. 9.



געמעל נום. 9

דער איבעריקער פּלאַץ-שטאָך שטעלט מיט זיך פאַר אַ פעלד. אין שטעטל ב באַהאַלטן זיך די אריבערלויפנדע שפּילער אין דער צייט, ווען זיי דראָט אַ געפאַר פאַרפלעקט צו ווערן. דאָס שטעטל ג איז אַ געפענגעניש-פּונקט פאַר די פארפלעקטע שפּילער.

אַלע שפּילער צעטיילן זיך אַף צוויי גלייכע פּאַרטייען מיט אַ פירער אין יעדע-רער. לויט אַ גורל פאַרנעמט איין פּאַרטיי די שטאָט און רופט זיך—שטאָט-פּאַרטיי. און די צווייטע, פעלד-פּאַרטיי פאַרנעמט דאָס פעלד. נאָך דעם, ווי די פּאַרטייען פאַרנעמען זייערע ערטער, הויבט זיך די שפּיל אָן. איינער פון דער שטאָט-פּאַרטיי שטעלט זיך אַף דער גרעניץ, קלאַפּט די פּילקע אין פעלד אַריין מיט דער הילקע. אַ צווייטער שפּילער, לויט דער ריי, הילעט (וואַרפט) אים די פּילקע אונטער. נאָך דעם, ווי דער ערשטער שפּילער האָט די פּילקע אָפּגעקלאַפּט, לויפט ער שנעל אין שטעטל ב און קערט זיך אום צוריק אין שטאָט אַריין. די שפּילער פון דער צווייטער פּאַרטיי, וועלכע זיינען צע-זייט איבערן פעלד, הויבן אויף די אָפּגעקלאַפּטע פּילקע און פלעקן מיט איר דעם שפּילער פון דער קעגנערישער פּאַרטיי, וועלכע לויפט איבערן פעלד. דער פארפלעקטער שפּילער רעכנט זיך פאַר א געפאַנגענעם און גייט אין געפענ-געניש — פּונקט ג.

נאָך דעם ווי דער שפּילער, וועלכער האָט אָפּגעקלאַפּט די פּילקע, קערט זיך אום אין שטאָט, פאַרבלייבט אין שטעטל ב, אָדער ווערט אָפּגעפּירט אין געפעגנגעניש-פּונקט, קערט די פעלד-פּאַרטיי אום די פּילקע אין שטאָט.

דער פריערדיקער העלפער ווערט א שפּילער פון דער שטאָט-פּאַרטיי, לויט דער ריי, און די שפּיל ווערט פאָרגעזעצט.

ווען אין שטעטל ג געפינען זיך געפאַנגענע, באמיט זיך דער איבער-לויפנדער שפּילער פון דער שטאָט-פּאַרטיי זיי צו באַפרייען. צוליב דעם איז, דערגרייכנדיק צום שטעטל ב, פאַרלויפט ער אין געפענגעניש-פּונקט און רירט אָן איינעם פון די געפאַנגענע מיט אַ האַנט. די לעצטע ווערן באַפרייט און לויפן מיט אים שנעל אַהיים. אַפן וועג קאָנען די שפּילער פון דער פעלד-פּאַרטיי פּלעקן די באַפרייטע. די פאַרפּלעקטע ווערן ווידער געפאַנגען.

קלאָלים:

1. ווען די פּילקע געפינט זיך אין שטאָט, טאָרן די שפּילער פון דער שטאָט-פּאַרטיי ניט איבערלויפן פון שטאָט צו שטעטל.

2. אין שטעטל ב קאָן זיך רעטן נאָר איינער פון דער שטאָט-פּאַרטיי, די איבעריקע קאָנען געפּלעקט ווערן מיט דער פּילקע.

3. ווען דער שפּילער פון דער שטאָט-פּאַרטיי, לויפט אריבער אין שטעטל ב און צוריק ניט קיין פאַרפּלעקטער, באַקומט די שטאָט-פּאַרטיי אַ געווינס.

4. דער שפּילער פון דער שטאָט-פּאַרטיי, גלייך ווי ער האָט אָפּגעקלאַפּט די פּילקע, לאָזט ארויס פון האַנט די פּילקע.

5. אין געפענגעניש גייען: א) די פאַרפּלעקטע אריבערלויפער; ב) דער שפּילער, וועלכער האָט די פּילקע ניט אַרויסגעלאָזן און לויפט מיט איר אין פעלד; ג) די באַפרייטע געפאַנגענע, וועלכע די פעלד-פּאַרטיי האָט אָנגערירט מיט דער האַנט; ד) אַלע, וואָס לויפן אהיים, ווען די פּילקע איז שוין אין שטאָט; ה) דער שפּילער, וואָס האָט דריי מאָל נאָכאַנאַנד, וועלנדיק אָפּקלאַפּן די פּילקע, ניט געטראָפן אין דער לעצטער; ו) דער שפּילער, וואָס קלאַפּט אָפּ די פּילקע אזוי, אַז איינער פון דער פעלד-פּאַרטיי כאַפּט זי אויף אין דער לופטן.

6. די פּאַרטייען בייטן זיך מיט די ערטער נאָך א פּאָרויס באַשטימטער צייט אָדער ווען אין געפענגעניש געפינט זיך אַ העלפט שפּילערס פון דער שטאָט-פּאַרטיי.

7. די שפּיל ענדיקט זיך נאָך א פּאָרויס באַשטימטער צייט.

72. פראַנצויזישע פּילקע.

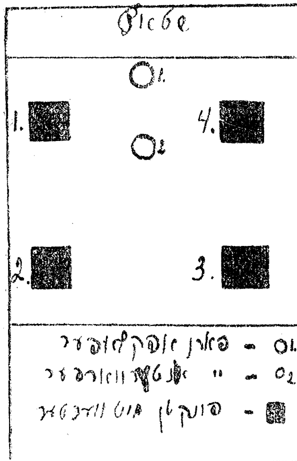
אַנטיילנעמער 10—40.

מאכשירים: אַ הילקע, אַ פּילקע.

אין איין עק פּלאַץ צייכנט מען אָן אַ שטאָט. דער איבעריקער שטאַך הייסט פעלד. אין פעלד צייכנט מען אָן 4 פּונקטן, אין וועלכע עס שטעלן זיך 4 אויסגעוויילטע אָדער פון פריער באַשטימטע וועכטער. אַנטקעגן דעם מיט פונם שטאָט-שטריך אף איין אָדער צוויי טריט פּאָרויס צייכנט מען אָן אַ

קרייזל—ציל-קרייזל און אנטקעגן אים אָף 5—8 טריט פּאָרויס צייכנט מען אָן נאָך אַ קרייזל (זע געמעל נומ. 10).

די שפּילער טיילן זיך איין אין צוויי פּאַרטייען מיט אַן עלטסטן אין יעדערער. די פּעלד-פּאַרטיי באַשטימט א העלפער, וועלכער הילעט אונטער די פּילקע דעם שפּילער פון דער שטאָט-פּאַרטיי, וועלכער שטייט אין ערשטן קרייזל. לויטן גורל פאַרנעמט איין פּאַרטיי די שטעט (שטאָט-פּאַרטיי) און די אַנדערע דאָס פעלד (פעלד-פּאַרטיי). אַ שפּילער פון דער שטאָט-פּאַרטיי שטעלט זיך אין ציל-קרייזל און קלאַפּט אָפּ אין פעלד די פּילקע, וועלכע דער העלפער וואַרפט אונטער. נאָך דעם, ווי דער שפּילער קלאַפּט אָפּ די פּילקע, לויפט ער גלייך צום נאָענטסטן פונקט, פון דאָרט צום צווייטן א. א. וו. אָנרירנדיק אַלע וועכטער מיט דער האַנט, לויפט ער צוריק אין שטאָט. די פעלד-פּאַרטיי הויבט אויף די פּילקע און באַמיט זיך אים צו פאַרפלעקן.



געמעל נומ. 10.

ווען באַם איבערלויפן דראַט אים א געפאַר פאַרפלעקט צו ווערן, האָט ער דאָס רעכט אָפּשטעלן זיך אין איינעם פון די פונקטן ביז דער צווייטער שפּילער וועט אָפּקלאַפּן די פּילקע אין פעלד אַריין, דערביי מוז ער זיך האַלטן מיט דער האַנט אָן וועכטער. אויב די פעלד-פּאַרטיי געלינגט צו פאַרפלעקן דעם אַריבערלויפנדן, בייטן זיך די פּאַרטייען מיט די ערטער.

קלאָלים:

1. דעם אַריבערלויפנדן קאָן מען פלעקן נאָר דאַן, ווען ער שטייט ניט נעבן וועכטער, אָדער ווען נעבן איין וועכטער שטייען עטלעכע אַריבערלויפנדע.

2. אין פאַל, ווען דער אָפּקלאַפּער קלאַפּט ניט אָפּ די פּילקע, אָדער ער קלאַפּט זי אָפּ אַזוי, אַז זי פאַלט אין ציל-קרייזל, גייט ער אַרויס פון קאָן און וואַרט ביזן צווייטן קאָן.

3. אויב דער אָפּקלאַפּער האָט דריי מאָל נאָכאַנאַנד ניט אָנגערירט די פּילקע, גייט ער אַרויס פון קאָן און וואַרט ביז וואַנען זיין פּאַרטיי וועט זיין אין שטאָט דעם צווייטן מאָל.

4. ווען דער העלפער דערוואַרפט ניט די הילקע צום ציל-קרייזל דריי מאָל נאָכאַנאַנד, פאַרלאָזט ער די שפּיל ביזן צווייטן קאָן.

5. ווען מע פאַרפלעקט דעם אַריבערלויפנדן, בייטן זיך די פּאַרטייען מיט די ערטער.

6. ווען דעם פאַרפלעקטן געלינגט גיך אויפצוהויבן די פּילקע און פלעקן אַ שפּילער פון דער קעגנערישער פּאַרטיי, פאַרבלייבן די פּאַרטייען אָף זייערע אַלטע ערטער און די שפּיל ווערט פאַרגעזעצט.

7. אויב די שפּילער פון דער שטאָט-פּאַרטיי גייען איינציקווייז אַרויס פון קאָן, בייטן זיך די פּאַרטייען מיט די ערטער.

8. די געווינסן רעכנט מען אַף אַזאַ אויפן: אויב דער שפּילער לויפט דורך פאר איין מאָל אַלע פונקטן און קערט זיך אום אין שטאָט, ווערט זיין פּאַרטיי פאַררעכנט 5 אויגלעך. אויב אָבער פאר דער צייט, וואָס דער אַריבער-לויפנדער לויפט דורך אַלע פונקטן, ווערט די פּילקע איבערגעגעבן אין פעלד עטלעכע מאָל, ווערט דאַן זיין פּאַרטיי פאַררעכנט נאָר איין אויגל, און ווען דער אַריבערלויפנדער כאַפּט ניט אָן קיין איין וועכטער, ווערן זיין פּאַרטיי קיין אויגלעך ניט פאַררעכנט.

9. די שפּיל ענדיקט זיך נאָך א פאָרויס באַשטימטער צייט, אָדער ווען איין פּאַרטיי באַקומט א באַשטימטע צאָל אויגלעך, און זי געווינט דאַן די שפּיל.

73. פון פעלד אין פעלד.

אַנטיילנעמער 10—30.

מאַכשירים: אַ קליינע פּילקע, א שטריק.

די פּלאַנירונג פון פּלאַץ און פאַנאַנדערטיילונג פון די שפּילער ווי אין דער איטאַליענישער הילקע (זע זייטל 47).

די שפּיל הויבט אָן איין פּאַרטיי לויט א גורל. דער ערשטער שפּילער וואַרפט מיט איין האַנט די פּילקע אַף דער ערד, אַזוי אז די פּילקע זאָל אָפּ-שפּרינגען אין צווייטן פעלד. די צווייטע פּאַרטיי דאַרף לאָזן די פּילקע אָנרירן זיך אָן דער ערד און דערנאָך קלאַפּט זי איינער אַרויס אַזוי, אַז זי זאָל אַרי-בערשפּרינגען אין ערשטן פעלד א. א. וו. די שפּילער קלאַפּן אָפּ די פּילקע לויט אַ באַשטימטער ריי. אויב די פּילקע געפינט זיך ווייט פון דער גרעניץ און דער שפּילער קאָן מיט איין קלאַפּ זי ניט אַריבערוואַרפן, קלאַפּט ער דאַן די פּילקע עטלעכע מאָל אָן דער ערד, דערנעענטערנדיק זי צו דער גרעניץ און דערנאָך קלאַפּט ער זי אָפּ אַזוי, אַז זי זאָל אַריבערשפּרינגען אין צווייטן פעלד.

פאַר א פעלער ווערט גערעכנט: 1. ווען דער שפּילער קלאַפּט אָדער וואַרפט די פּילקע מיט ביידע הענט; 2. ווען די פּילקע קלאַפּט זיך צוויי מאָל אָפּ אַף דער ערד איידער דער שפּילער באַווייזט זי אָפּקלאַפּן; 3. ווען די פּילקע שפּרינגט אַריבער אין צווייטן פעלד איידער זי רירט זיך אָן דער ערד; 4. ווען די פּילקע ווערט ניט אָפּגעקלאַפּט צו דער צייט און הערט אויף צו שפּרינגען.

קלאָלים:

1. די פּאַרטיי, וואָס באַגייט א פעלער, הויבט אָן ווידער די שפּיל.

2. די שפּיל ענדיקט זיך, ווען איין פּאַרטיי מאַכט אַ באַשטימטע צאָל פעלערן.

74. איטאליענישע הילקע.

אַנטיילנעמער 10—30.

מאַכשירים: אַ קליינע פילקע, אַ שטריק.

דער שפּיל-פּלאַץ ווערט צעטיילט דורך אַ שטריק אַף צוויי גלייכע טיילן — פעלדער. פון די שפּילער ווערן אויסגעטיילט אַ ריכטער און צוויי געריכטס-מיטגלידער. די איבעריקע שפּילער ווערן איינגעטיילט אין צוויי גלייכע פּאַר-טייען, יעדע פּאַרטיי פאַרנעמט אַ פעלד. לויט דער באַשטימונג פונם ריכטער, אָדער דורך א גורל, ווערט די פּילקע איבערגעגעבן איינער פון די פּאַרטייען און די שפּיל הויבט זיך אָן.

איינער פון דער פּאַרטיי, וואָס האָט באַקומען די פּילקע, וואַרפט אונטער די לעצטע אין דער הויך און קלאַפּט זי אָפּ מיט דער האַנט אין פעלד פונם קעגנער. פון דאָרט קלאַפּט מען אָפּ די פּילקע פון דער לופטן אין ערשטן פעלד, פון דאַנען ווערט די פּילקע אָפּגעקלאַפּט ווידער אין צווייטן פעלד אַף צוריק. אַזוי ווערט די פּילקע אַריבערגעוואָרפן פון פעלד צו פעלד, ביז זי פאַלט אראָפּ אַף דער ערד אין איינעם פון די פעלדער. דער פּאַרטיי, אין וועמעס פעלד די פּילקע איז אַראָפּגעפאַלן, ווערט פאַררעכנט אַ פעלער און די פּילקע גייט אריבער צו דער אַנדער פּאַרטיי.

די שפּיל ענדיקט זיך דאַן, ווען איין פּאַרטיי מאכט אַ פאָרויס באַשטימטע צאָל פעלערן.

קלאָלים:

1. די פּילקע ווערט אונטערגעוואָרפן און אָפּגעקלאַפּט יעדעס מאָל דורך אַן אַנדער שפּילער לויט א באַשטימטער ריי.

2. די פּילקע מוז מען אָפּקלאַפּן אַזוי, אַז זי זאָל פליען ניט נידעריקער פון דורכשניטלעכן וואוקס פון די שפּילער.

3. אויב די פּילקע פאַלט אפן גרעניץ-שטריך, רעכנט זיך עס ניט פאַר קיין פעלער, די פּילקע ווערט דאַן אומגעקערט, ווי אין פאַל פון נידעריקן אָפּ-קלאַפּן, אין דעמזעלבן פעלד, פון וואנען זי ווערט דורכן פאָלגנדן לויט דער ריי ווידער אונטערגעוואָרפן און אָפּגעקלאַפּט.

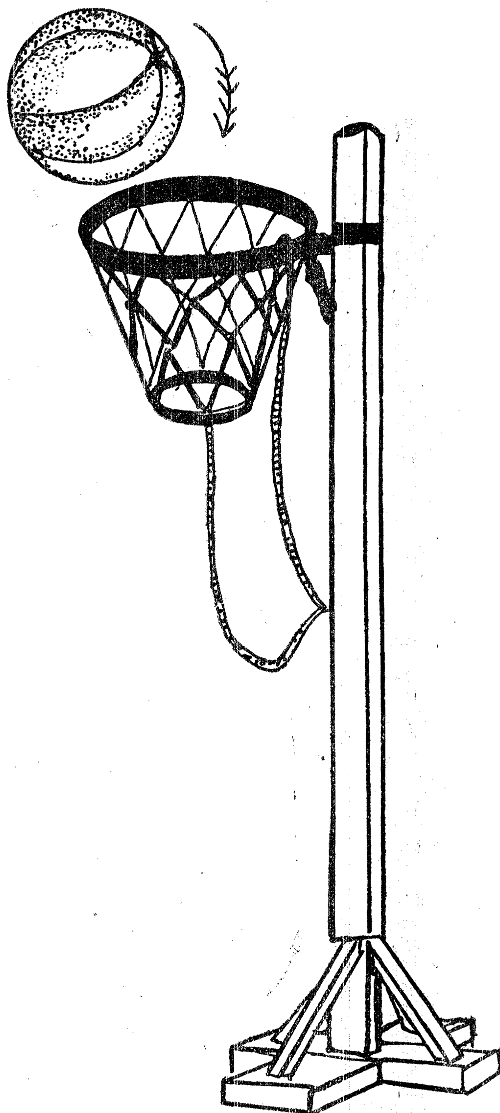
75. באַסקעט-באָל (די פּילקע אין קאָרב).

אַנטיילנעמער—10.

מאכשירים: 1. א פּילקע, וועלכע האָט 20—25 סאַנטימעטער אין דיאַ-מעטער 2. צוויי שטענדערס (זע אפן גמעמעל) צו 3—4 מעטער די הויך.

צו יעדער שטענדער פעסטיקט מען צו א קאָרב אַף 3—$3^1/_2$ מעטער די הויך פון דער ערד. דער קאָרב ווערט געמאַכט פון צוויי רייפן, אַן אוי-בערשטן און אַן אונטערשטן, וועלכע שטייען אָפּ איינער פון צווייטן אַף 35—40 סאַנטימעטער. דער דיאַמעטער פון אויבערשטן רייף דארף זיין 30—35 סאַנטימעטער, דער דיאַמעטער פון אונטערשטן—עטוואָס קלענער פונם דיאַמעטער פון דער פּילקע.

צו די רייפן פּעס־טיקט מען צו אַ געשטריקט נעצל. צום אונטערשטן רייף פון אינעווייניק און פון דרויסן בינדט מען צו 2 שטריקלעך. דאָס אינעווייניקסטע דינט אַף ארויסווארפן די פּילקע פון קאָרב, דאָס אויסווייניקסטע שטריקל — אַף אַראָפּלאָזן דעם אונטערשטן רייף צוריק (זע געמעל נום. 11).



געמעל נומ. 11.

באמערקונגען:

א) עס ווערט רעקאָמענדירט צופּעסטיקן צום שטענדער פארן קאָרב אַ קווּאדראט ברעטל פון פּאַנער, וועלכער האָט 3/4—1 מעטער אין יעדער זייט. דאָס ברעטל פארהאלט די פּילקע, וועלכע פאלט, אָנקלאפּנדיק זיך פון ברעטל, גרינגער אין קאָרב אַריין.

ב) פאר אַ קאָרב קאָן אויך דינען אַ זעקל, וועלכער ווערט צוגעבונדן צו אַ רייף.

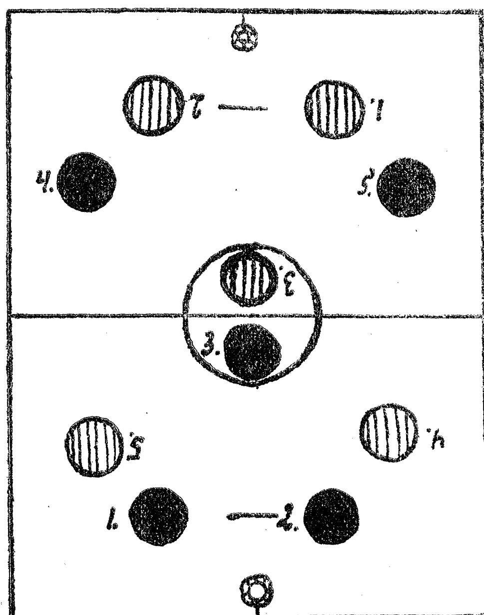
ג) אַנשטאָט שטענדערס קאָן מען באנוצן צוויי שטעקנס, וועלכע ווערן איינגעגראָבן אין דער ערד.

פארן אָנהויב שפּיל צייכנט מען אָפּ אַפן שפּילפּלאץ מיט לייזע קרייט אַ פּירעק. די לענג פון פּירעק איז 30—40 מעטער און די ברייט — 2/3 פון דער לענג. די לאנגע גרעניץ־שטריכן רופן זיך זייטיקע, די קורצע — קאָן־שטריכן. די שטענדערס ווערן אנידערגעשטעלט אפן מיט פון די קאָן־שטריכן.

אף אַ שטרעקע פון 4½ מעטער פון יעדן שטענדער פאראלעל צום קאָן־שטריך צייכנט מען אָן נאָך אַ שטריך — שטראָף־שטריך. אין צענטער פונם פּירעק

צייכנט מען אָפּ א קרייזל, פון וועלכן עס הויבט זיך אָן די שפּיל. אלע שפּי-לער צעטיילן זיך אין צוויי גלייכע פּאַרטייען—קאָמאַנדעס, צו 5 אין יעדער קאָמאַנדע. די קאָמאַנדעס טיילן אויס פון זיך א פירער—אַ קאַפּיטאַן.

יעדע קאמאנדע טיילט זיך איין אין צוויי גרופּעס: פּאַרטיידיקער און אָנגרייפער. איינער פון די אָנגרייפער רופט זיך „צענטראַלער". די שפּילער אין דער קאָמאנדע ווערן איינגעטיילט אַזוי: 3 אָנגרייפער (1 צענטראַלער און 2 זייטיקע) און צוויי פּאַרטיידיקער. די שפּילער צעשטעלן זיך אויף זייערע ערטער, ווי עס ווערט אָנגעוויזן אויפן געמעל נומער 12.



געמעל נומ. 12.

לויט א גורל ווערט באשטימט, וועלכן קאָרב יעדע קאָמאַנדע זאָל פּאַר-טיידיקן.

דער אינהאַלט פון דער שפּיל באשטייט אין דעם, וואָס יעדע קאָמאַנדע שטרעבט אריינצוואַרפן די פּילקע אין קאָרב פון דער קעגנערישער קאָמאַנ-דע. דער אָנפירער—רעפערי (ריכטער) שטייט אין צענטר נעבן די צענטראַלע פון ביידע קאָמאַנדעס, וואַרפט אונטער די פּילקע אין דער הויך און טוט אַ פייף, נאָך דעם רעכנט זיך שוין די פּילקע אין שפּיל. יעדער פון די צענטראַלע סטאַרעט זיך אָפּקלאַפּן די פּילקע צום נאָענטסטן אָנגרייפער פון זיין קאָמאַנדע. אָפּ-קלאַפּנדיק די פּילקע, לויפט דער צענטראַלער צוזאַמען מיט די זייטיקע אָנגרייפער פון זיין קאָמאַנדע איבערן שפּיל-פּלאַץ אין דער ריכטונג פון דער קעגנערישער קאָמאַנדע; זיי וואַרפן איבער די פּילקע איינער צום צווייטן און באַמיען זיך אַריינצוואַרפן זי אין קאָרב.

די פּאַרטיידיקער פון דער צווייטער קאמאנדע לויפן נעבן זייערע קעג-נער-אנגרייפער און סטאַרען זיך אפּצוּוואַרפן די פּילקע וואָס ווייטער פון זייער קאָרב אָדער איבערוואַרפן זי צו די אנגרייפער פון זייער קאמאנדע, וועלכע באַמיען זיך פון זייער זייט אַריינצוּוואַרפן די פּילקע אין צווייטן קאָרב

דערביי קאָנען די פאַרטיידיקער פירן די שפּיל נאָר אַף זייער העלפט פּלאַץ, די אָנגרייפער—נאָר אַף דער העלפט פּלאַץ פון די קעגנער; די צענטראַלע אָבער האָבן דאָס רעכט צו לויפן איבערן גאַנצן שפּיל-פּלאַץ, מיטהעלפנדיק סײַ די אָנגרייפער, סײַ די פאַרטיידיקער פון זייער קאָמאַנדע.

עס געווינט די פּאַרטיי, וועלכע וואַרפט אַריין די פּילקע אין קעגנערישן קאָרב אַ גרעסערע צאָל מאָל.

קלאָלים:

1. די שפּיל הויבט זיך אָן, רייסט זיך איבער און ענדיקט זיך לויטן פייף פונם אָנפירער.

2. ווען א וועלכע ניט איז פּאַרטיי פאַרוואָגט די פּילקע אין קאָרב, הויבט זיך די שפּיל ווידער אָן פונם צענטער פון שפּיל-פּלאַץ.

3. די שפּיל דויערט 40 מינוט. נאָך 20 מינוט שפּילן מאַכט מען אַן איבעררייס אַף 5 — 10 מינוט; נאָכן איבעררייס בייטן זיך די פּאַרטייען מיט די קערב.

4. אין אָנהויב שפּיל קלאַפּן די צענטראַלע אָפּ די פּילקע נאָר מיט איין האַנט, די צווייטע האַנט דאַרף זיין פאַרלייגט אַפן רוקן. נאָך דעם האָבן שוין אַלע שפּילער דאָס רעכט אָפּקלאַפּן די פּילקע מיט ביידע הענט.

5. די פּילקע מעג מען האַלטן און איבערוואַרפן נאָר מיט די הענט.

6. יעדער שפּילער האָט דאָס רעכט צו פאַרהאַלטן די פּילקע נאָר 5 סעקונדעס. דערביי מעג ער גיין אָדער לויפן מיט דער פּילקע נאָר דאַן, ווען ער קלאַפּט זי אָן דער ערד אָדער ווען ער וואַרפט זי אונטער אין דער לופטן מיט איין האַנט; אין די לעצטע פאַלן האָט ער דאָס רעכט אָפּצוקלאַפּן די פּילקע אויך נאָר מיט איין האַנט.

7. ווען אַ שפּילער פון איין קאָמאַנדע וואַרפט אַריבער די פּילקע איבערן שפּיל-פּלאַץ, פירט אַריין צוריק די פּילקע אין שפּיל איינער פון דער קעגנערישער קאָמאַנדע. נאָך דעם, ווי ער האָט אויפגעהויבן די פּילקע, דאַרף ער זיך שטעלן מיט ביידע פיס אַפן גרעניץ-שטריך און פון דאָרט אַריינפירן זי צוריק אין שפּיל.

8. מע טאָר ניט אַרויסרייסן די פּילקע איינער באַם צווייטן פון די הענט: מע קאָן נאָר אַרויסקלאַפּן זי פון האַנט, אָבער ניט אָנרירנדיק זיך אָן שפּילער.

9. ווען די פּילקע ווערט אויסגעכאַפּט גלייכצייטיק דורך צווייען אָדער דורך עטלעכע פון פאַרשיידענע קאָמאַנדעס, וואַרפט זי דער רעפעריי אַפּ פון דעמזעלבן אָרט אין דער הויך, און צוויי פון ביידע קאָמאַנדעס קלאַפּן זי אָפּ.

10. ווען עמיצער פון די שפּילער באַגייט אַ פעלער, באַקומט די קעגנערישע פּאַרטיי דאָס רעכט אַף אַ שטראָף-וואורף. צוליב דעם שטעלט זיך דער שפּילער, וועמען די קאָמאַנדע גיט איבער די פּילקע, מיט ביידע פיס אַפן שטראָף-שטריך פונם קעגנער-פּלאַץ און וואַרפט די פּילקע אין קאָרב. דערביי טאָר מען אים ניט שטערן. צווישן אים און דעם קאָרב טאָר זיך קיינער ניט געפינען·

אַלע שפּילער דאַרפן זיך פון אים דערווייטערן ניט ווייניקער ווי אַף אַ שטרעקע פון $1^1/_2$ מעטער.

11. ווען דער שטראָף-וואורף געלינגט און די פּילקע פאַלט אַריין אין קאָרב, באַקומט די קאָמאַנדע פון וואַרפער איין אויגל, און די שפּיל הויבט זיך ווידער אָן פון צענטער. ווען ער וואַרפט ניט אַריין די פּילקע, רעכנט זיך די לעצטע אין שפּיל.

12. די קאָמאַנדע, וועלכע וואַרפט אַריין די פּילקע אין קאָרב בעשאַס דער שפּיל, באַקומט צוויי אויגלעך.

13. אויב נאָך 40 מינוט איז די צאָל אויגלעך בא ביידע קאָמאַנדעס אַ גלייכע, דאַן רעכנט זיך, אַז די שפּיל איז קיינעמס ניט. אין פאַל, ווען עס איז נויטווענדיק אַ געווינס פאַר איינע פון די קאָמאַנדעס, ווערט די שפּיל פאַרגעזעצט נאָך אַף 10 מינוט.

14. אַ שטראָף-וואורף ווערט באַשטימט באַ אַזוינע פאַלן:

א) ווען אין אָנפאַנג שפּיל רירט עמיצער אָן די פּילקע פריער פאַר דעם צענטראַלן.

ב) ווען דער שפּילער האַלט אָדער קלאַפּט אָפּ די פּילקע ניט מיט דער האַנט, נאָר מיטן פויסט, מיטן פוס, אָדער אַנדערש ווי.

ג) ווען דער שפּילער פאַרהאַלט די פּילקע מער ווי אַף 5 סעקונדעס.

ד) ווען דער שפּילער גייט אָדער לויפט איבערן שפּיל-פּלאַץ, האַלטנדיק די פּילקע אין האַנט.

ה) ווען די שפּילער שטויסן זיך אָדער פירן זיך ביכלאַל ניט אָנשטענדיק.

76*. האַנט־באַל (האַנט-פּילקע).

אָנטיילנעמער 14.

מאַכשירים: א גרויסע פּילקע, 5 פאָנען.

פאַרן אָנהויב פון דער שפּיל צייכנט מען אָן אַף דער ערד מיט לייזן קרייט אַ פּירעק (שפּיל-פעלד) מיט צוויי זייטיקע שטריכן, יעדערער די לענג 45—65 מעטער, און צוויי קאָן-שטריכן צו 30—40 מעטער די לענג. מיט צוויי שטריכן, וועלכע ווערן דורכגעפירט איבער דער ברייט פון פּלאַץ אַף אַ שטרעקע פון 15—20 מעטער פון די קאָן-שטריכן, ווערט דער פּלאַץ צעטיילט אַף 3 גלייכע טיילן. די זייטיקע טיילן געהערן די פּאַרטייען און די מיטלסטע הייסט „צענטראַל-פעלד“. אין צענטער פון שפּיל-פעלד צייכנט מען אָן אַ קרייזל, פון וועלכן די שפּיל הויבט זיך אָן. אַף די קאָן-שטריכן שטעלט מען איין טויערן אַזוי, אַז דער מיט פון טויער זאָל צונויפפאַלן מיטן מיט פון שטריך. די טויערן שטעלן מיט זיך פאָר צוויי אַריינגעגראָבענע אין דער ערד רייקעס, וועלכע שטייען אָפּ איינע פון דער אַנדערער אַף אַ שטרעקע פון 2—3 מעטער; די הויך פון זיי איז 2 מעטער.

אַף אַ שטרעקע פון 4 מעטער פון די טויערן פירט מען דורך אין פעלד פון יעדער פאַרטיי אַ שטריך פון 8 מעטער די לענג פּאַראַלעל דעם קאָן-שטריך.

פון די עקן שטריך ביזן קאָן-שטריך פירט מען דורך 2 שטריכן. דער אָפּגעצייכנטער פּלאַץ רופט זיך אָן שטראָף-פּלאַץ. אין פעלד, אף א שטרעקע פון 6 מעטער פונם מיט פון טויער צייכנט מען אָן א שטריך, פון וואנען עס קומען פאָר די „שטראָף-וואורפן”.

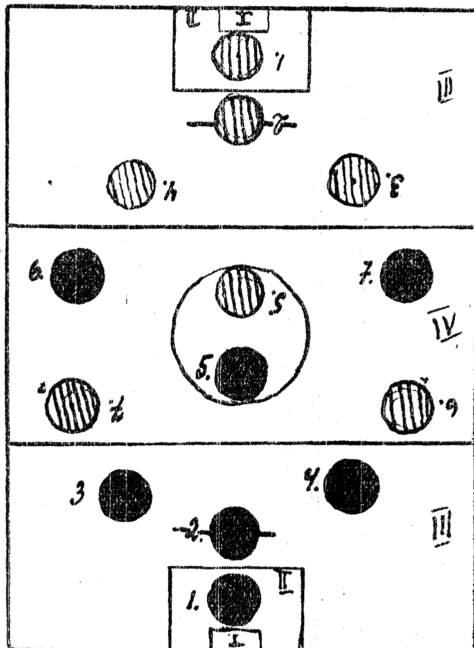
די שפּילער טיילן זיך איין אין צוויי פּאַרטייען — קאָמאַנדעס צו 7 מאַן אין יעדערער: איין „האלקיפּער” (דער, וואָס שטייט באַם טויער), איינער — די ערשטע פאַרטיידיקונג, 2— די צווייטע פארטיידיקונג און 3—אָנגרייפער. די קאָמאַנדעס אונטערשיידן זיך איינע פון דער אַנדערער מיט די ספּאָרט-מאלבושים פון זייערע שפּילער.

יעדע פּאַרטיי טיילט אויס פון אירע שפּילער אַ קאַפּיטאַן.

פאַרן אָנהויב פון דער שפּיל ווערן די שפּילער פּאַנאַנדערגעשטעלט ווי עס איז אָנגעוויזן אַפן געמעל נומ. 13.

דער אינהאַלט פון דער שפּיל באַשטייט אין דעם, וואָס יעדע פּאַרטיי שטרעבט דורכצוּוואַרפן די פּילקע אין טויער פון דער קעגנערישער קאָמאַנדע.

די שפּיל הויבן אָן די צענטראַלע שפּילער, נאָכדעם ווי דער אָנפירער (״רעפערי״), שטייענדיק נעבן די לעצטע, וואַרפט די פּילקע אין דער הויך און גיט אַ פייף. די צענטראַלע שפּילער כאַפּן אָדער קלאַפּן אָפּ די פּילקע צו איינעם פון זייערע אָנגרייפער. די אָנגרייפער לויפן אין דער ריכטונג פונם פעלד פונם קעגנער, איבערוואַרפנדיק זיך מיט דער פּילקע, און באַמיען זיך דורכצוּוואַרפן זי אין טויער. די פאַרטיידיקער פון דער



1-טע — האלקיפּערס.
2-טע — ערשטע פּארטיידיקונג.
3-טע און 4-טע — צווייטע פּארטיידיקונג.
5-טע — צענטראלער אנגרייפער.
6-טע און 7-טע — זייטיקע אנגרייפער.
I. — טויער.
II — שטראָף-פּלאץ.
III זייטיקע פעלד
IV צענטראלע פעלד.

געמעל נומ. 13.

קענגערישער קאָמאַנדע שטערן זיי, באַמיענדיק זיך אונטערצוכאַפּן די פּילקע און אונטערוואַרפן זי צו די אָנגרייפער פון זייער קאָמאַנדע. די שפּילער פון דער צווייטער פאַרטיידיקונג דאַרפן זיך טאָמיד געפינען נעבן די אָנגרייפער פון דער קעגנערישער, שטערנדיק זיי איבערצוגעבן די פּילקע איינער דעם אַנדערן און באַמיענדיק זיך אָפּצוּוואַרפן זי וואָס ווייטער פון זייער טויער. דערצו שפּילן זיי נאָר אין זייער אייגענעם און אין „צענטראַלן פעלד״.

די אָנגרייפער דאַרפן זיין גוט צונויפגעשפּילט מיט דער צווייטער פאַר-טיידיקונג. צו די פליכטן פון די אָנגרייפער געהערט נאָך אויסער דעם: א) אַריינפירן די פּילקע אין שפּיל, ווען זי גייט אַרויס פון שפּיל-פעלד; ב) מאַכן דעם „שטראָף-וואורף״.

ווען די שפּיל גייט אַריבער אין אייגענעם פעלד, דאַרפן די שפּילער פון דער 2-טער און ערשטער פאַרטיידיקונג צוזאַמען פאַרטיידיקן דאָס פעלד.

ווען דער שפּילער פון דער קעגנערישער קאָמאַנדע פירט די פּילקע, דאַרף מען אים שטערן, און דערמיט אָפּנעמען בא אים די מעגלעכקייט ריכטיק אויסצורעכענען די קראַפט און ריכטונג פונם וואורף.

דער האַלקיפּער (טויער-מאַן) שטייט באַם טויער און גייט ניט אַרויס פון די גרעניצן פון שטראָף-פּלאַץ. זיין אויפגאַבע באַשטייט אין ניט דורכלאָזן די פּילקע דורך זיין טויער. דעריבער דאַרף ער אויפמערקזאַם נאָכקוקן די פּילקע, געפינען זיך אין דער זייט טויער, פון וואַנען עס איז אין דעם מאָ-מענט גרינגער דורכצוּוואַרפן די פּילקע.

בּיכלאַל דאַרף די גאַנצע קאָמאַנדע זיך באַמיען צו זיין גוט צונויפגע-שפּילט, שטענדיק פּינקטלעך צופּאַסן זייערע האַנדלונגען מיט די האַנדלונגען פון די שפּילער פון זייער קאָמאַנדע און פון די קעגנער.

דער אָנפירער פון דער שפּיל פּילט אויך אויס די פליכט פון הויפּט-ריכטער (רעפערי). ער קוקט אָף דער ריכטיקייט פון דער שפּיל, הויבט אָן, רייסט איבער, ענדיקט די שפּיל, באַשטימט שטראָפן פאַר די געמאַכטע פעלערן א. א. וו.

דעם רעפערי דאַרפן געגעבן ווערן צוויי העלפער, וועלכע געפינען זיך אין די גרעניצן פון פּלאַץ.

קלאָלים:

1. די שפּיל דויערט 40—60 מינוט. נאָך אַ 20—30 מינוט שפּילן מאַכט מען א איבעררייס אָף 5—10 מינוט, נאָך וועלכן די שפּיל הויבט זיך אָן פון צענטער, דערביי בייטן זיך די קאָמאַנדעס מיט די ערטער.

2. נאָכדעם, ווי דער רעפערי האָט א וואָרף געטאָן די פּילקע אין דער לופטן און האָט געגעבן א פייף, רעכנט זי זיך אין שפּיל.

3. יעדעס מאָל, ווי עס איז גענומען די שטאָט (ווען די פּילקע איז דורכגעוואָרפן אין טויער), הויבט זיך די שפּיל אָן פון דאָס ניי.

4. ווען די שפּיל האָט אין מעשעך פון 40—60 מינוט צייט ניט געגעבן קיינע רעזולטאַטן, אָדער די רעזולטאַטן בא ביידע זיינען גלייכע, ווערט די שפּיל אָנערקענט פאַר קיינעמס ניט.

5. די פּילקע רעכנט זיך דאַן פאַר דורכגעגאַנגען דורכן טויער, ווען זי געפינט זיך אינגאַנצן הינטערן קאָן-שטריך.

6. די שטאָט רעכנט זיך פאַר גענומען ריכטיק נאָר אין דעם פאַל, ווען די פּילקע איז אַרייַנגעוואָרפן געוואָרן פון דעם שפּילער, וועלכער געפינט זיך אויסערן שטראָף-פּלאַץ.

באַמערקונג: ווען דער שפּילער איז געשטאַנען אַפילו מיט איין פוס אַפן שטראָף-פּלאַץ, רעכנט זיך די שטאָט ניט פאַר גענומען, און די פּילקע ווערט צוריק אַרייַנגעפירט פון טויער אין דער שפּיל.

7. אין דער צייט פון שפּיל איז דערלויבט אָנרירן די פּילקע נאָר מיט די הענט (אָבער ניט מיטן פויסט). דער האַלקיפּער האָט רעכט צו פאַרהאַלטן (אָבער ניט אָפּקלאַפּן) די פּילקע אויך מיט די פיס.

8. פירן די פּילקע (גיין און לויפן מיט איר) ווערט דערלויבט, אָפּקלאַפּנדיק זי אָן דער ערד אָדער אונטערוואַרפנדיק זי אין דער לופטן נאָר מיט איין האַנט.

9. האַלטן די פּילקע ווערט דערלויבט יעדן שפּילער ניט מער פון 5 סעקונדעס.

באַמערקונג: אין מעשעך פון די 5 סעק. האָט ער דאָס רעכט צו מאַכן מיט דער פּילקע וויפל טריט ער קאָן נאָר.

10. ווען די פּילקע איז כאָטש אַף איין מאָמענט אַרויסגעלאָזן געוואָרן פון שפּילערס הענט און אַ צווייטער האָט זי אָנגערירט, האָט דער פריערדיקער שפּילער דאָס רעכט צו האַלטן די פּילקע ווייטער 5 סעקונדעס.

11. ווען די פּילקע איז אַרויס פון שפּיל-פּלאַץ, אָדער ווען דער שפּילער, וועלכער האַלט זי אין די הענט, איז אַרויסגעטראָטן כאָטש מיט איין פוס פון פּלאַץ-שטאַך, רעכנט זיך די פּילקע אויסער דער שפּיל — דאָס הייסט ביז איינער וואַרפט זי אַריין אין פעלד טאָרן זיך די איבעריקע שפּילער אָן איר ניט אָנרירן.

12. דער שפּילער וואַרפט אריין די פּילקע אין פעלד פון הינטערן קאָפּ, שטייענדיק מיט ביידע פיס אַפן גרעניץ מיטן פּנים צום פּלאַץ. די פּילקע מעג אַרייַנגעוואָרפן ווערן אין יעדער ריכטונג, דערביי טאָרן זיך די איבעריקע שפּילער ניט דערנעענטערן צום אַרייַנוואַרפער מער ווי $1^{1}/_{2}$ מעטער.

באַמערקונג: באַם אַרייַנוואַרפן די פּילקע פון די פעלד-גרעניצן, דאַרף מען קיין פייף פון רעפערי ניט האָבן.

13. פון טויער וואַרפט אַפּ די פּילקע אין פעלד דער האַלקיפּער גלייך אין דער הויך, ניט אַרויסגייענדיק דערביי פון שטראָף-פּלאַץ.

14. פאַר ניט אָפּהיטן די קלאָלים פון שפּיל און אויך פאַר שטויסן זיך, פאַרהאַלטן דעם קעגנער מיט די הענט, שטעלן הינטערפיסלעך א. א. וו., ווערט דער קאָמאַנדע, צו וועלכער עס געהערט דער שולדיקער, באַשטימט אַ שטראָף-וואורף.

15. אויב עטלעכע שפּילער פון ביידע קאָמאַנדעס האָבן גלייכצייטיק אויפגעוועקט אַף א וואָסער ניט איז קלאַל פון שפּיל, ווערט ביידע קאָמאַנדעס באַשטימט צו א שטראָף-וואורף.

16. קעדיי צו מאכן א שטראָף-וואורף שטעלט זיך א שפּילער פון דער קעגנערישער קאָמאַנדע אַפן שטראָף-שטריך און ניט אַראָפּגייענדיק פון אָרט באַמיט ער זיך, נאָכן פייף פון רעפערי, אַריינוואַרפן די פּילקע אין קעגנערס טויער. דעם לעצטן האָט רעכט צו פארטיידיקן נאָר דער האלקיפּער. אַלע איבעריקע שפּילער (פוןביידע קאָמאַנדעס) טאָרן ניט שטערן אַריינוואַרפן זי.

באמערקונג: ווען די פּילקע האָט געטראָפן אין רייקע פון טויער, דאַרף דער וואַרפער ניט אָנריר׳ן אַ צווייטן מאָל די פּילקע פריער ווי דאָס האָט געטאָ׳ן אַן אַנדערער.

17. אויב די פּילקע איז גלייכצייטיק אונטערגעוואָרפן פון צוויי אָדער עטלעכע שפּילער פון די קעגנערישע קאָמאַנדעס, ווארפט זי דער רעפערי פון דעמזעלבן אָרט אין דער הויך, און צוויי קעגנערישע שפּילער קלאפּן זי אָפּ. די שפּילער דארפן זיך געפינען פון די לעצטע ניט נעענטער ווי אַף $1^1/_2$ מעטער.

18. עס געווינט די קאָמאַנדע, וועלכע ווארפט אַריין די פּילקע אין קעגנערס טויער אַ גרעסערע צאָל מאָל.

19. דער רעפערי קלייבט זיך אויס צוויי העלפער, וועלכע געפינען זיך אַף די פעלד-גרעניצן און העלפן מיט דעם רעפערי אָפּצוהיטן די קלאָלים פון שפּיל.

77. ש ט ע ט ל ע ך.

אַנטיילנעמער 4—20; ווינשנסווערט—10.

מאַכשירים: 10 קלעצלעך—„שטעטלעך", קלאַפּערס—4—20.

אַף אַ גלייכן פּלאַץ צייכנט מען אָפּ צוויי קוואַדראַטן, וועלכע האָבן אין יעדער זייט 1—2 מעטער. די קוואַדראַטן דאַרפן זיך געפינען איינער פון צווייטן אף אַ שטרעקע פון 8—15 מעטער. דער שטאַך צווישן די קוואדראַטן רופט זיך—קאָן-שטאַך. די פארנסטע זייטן פון די קוואדראַטן ווערן אנגערופן—קאָנען.

אפּן מיט פון קאָן-שטאַך ווערט דורכגעפירט אַ שטריך פּאַראַלעל צו די פּאָרנסטע זייטן פון די קוואַדראַטן. דער שטאַך צווישן די לעצטע און דעם שטריך ווערט אָנגערופן—האלבער קאָן-שטאַך.

די פאָדערשטע זייטן פון די קוואַדראַטן—די קאָנען—ווערן פּאַרלענגערט אף 1—$1^1/_2$ מעטער.

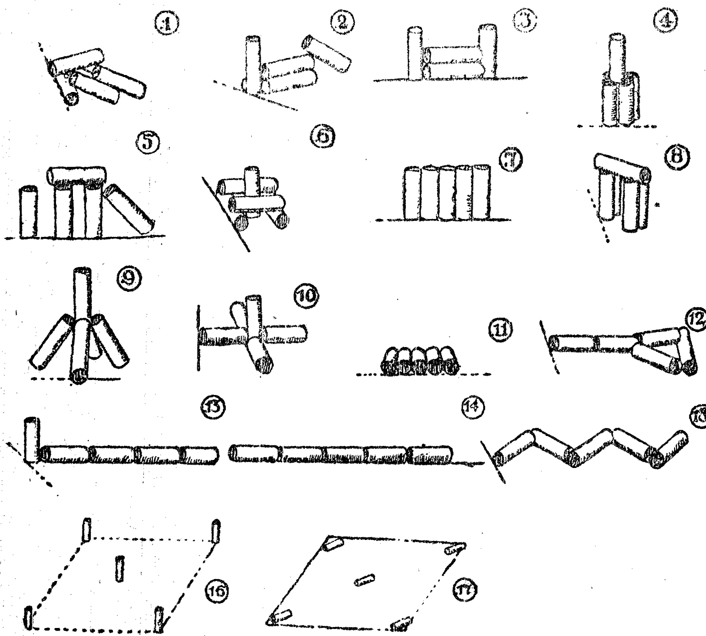
די שפּילער טיילן זיך אַף צוויי גלייכע פּאַרטייען. לויט אַ גורל ווערט באַשטימט, וועלכע פּאַרטיי וואָס פּאַר אַ שטאָט זאָל פּאַרנעמען, און אויך וועלכע פּאַרטיי זאָל אנהויבן די שפּיל.

די פּאַרטיי, וואָס הויבט אָן די שפּיל, באַקומט אַלע קלאַפּערס, וועלכע זי צעטיילט צווישן אירע שפּילער.

די קלעצלעך—„שטעטלעך" ווערן צעטיילט אף צוויי גלייכע טיילן צו 5 יעדער פּאַרטיי און ווערן אויסגעלייגט אין די שטעט אף אַ באַשטימטן אויפן.

איינער פון דער פּאַרטיי, וואָס הויבט אָן די שפּיל, שטעלט זיך אפן קאַן-שטריך און וואַרפט אַלע זיינע קלאַפּערס אין די שטעטלעך פון דער קעגנערישער פּאַרטיי. נאָך אים וואַרפט די קלאַפּעויס דער צווייטער לויטן ריי, א. אז. וו., באמיענדיק זיך ארויסצואווארפן זיי פון שטאָט. ווען די קלאַפּנדע פּאַרטיי האָט אויסגענוצט אַלע אירע קלאַפּערס, ווערן די לעצטע איבערגעגעבן דער צווייטער פּאַרטיי, וועלכע הויבט אָן אַרויסצוקלאַפּן פון שטאָט די „שטעטלעך“ פון דער ערשטער פּאַרטיי.

די קלעצלעך ווערן אויסגעלייגט אף אַ באַזונדער אויפן, אַזוי אַז זיי בילדן אַ וועלכע ניט איז באַשטימטע פיגור. ווען איין פיגור ווערט אַרויסגעקלאַפּט פון קוואַדראַט, ווערן די קלעצלעך אומגעקערט אין קוואדראט און אויסגעשטעלט אין אַ נייע פיגור, אַ פאַרויס באַשטימטע: די פיגורן ווערן גע-געבן אפן געמעל נומ. 14.



געמעל נומ. 14:

1. הארמאט; 2. לאקאמאטיוו; 3. וויג; 4. פלעשל; 5. העלפאַנט; 6. ברונעם; 7. פארקאן; 8. טויער; 9. טעלעגראפן-סלופ; 10. טורעם; 11. בריק; 12. אעראפּלאַן; 13. צוג; 14. וואורשט; 15. שלאנג; 16. אפענער בריוו; 17. פארמאַכטער בריוו.

עס געווינט די פּאַרטיי, וועלכע האָט פריער ארויסגעשלאָגן די פּאָרויס באַשטימטע צאָל פיגורן פון דער שטאָט פון דער קעגנערישער פּאַרטיי.

קלאָלים:

1. די שפּילער פון יעדער פּאַרטיי קלאַפּן די שטעטלעך פונם קעגנער לויט אַ ריי.

2. די פוס פונם שפּילער טאָר ניט אַרויס פון קאַן-שטריך און אויך ניט פון זיין העמשעך.

3. ווי נאָר עס ווערט אַרויסגעקלאַפּט כאָטש איין שטעטל, שטעלן זיך די שפּילער אויפן האַלבן קאַן-שטריך און קלאַפּן פון דאָרטן די איבעריקע שטעטלעך.

4. די פיגורן דאַרפן אויסגעשטעלט אָדער אויסגעלייגט ווערן אַזוי, אַז זייער פאָרנסטער טייל זאָל זיך אָנרירן אָן מיט פון קאַן-שטריך.

5. דאָס שטעטל רעכנט זיך פאַר אַרויסגעשלאָגן, ווען עס פליט אָדער קייקלט זיך אַריבער איבער די זייטיקע, אָדער איבערן הינטערשטן שטריך.

6. דאָס שטעטל, וואָס פליט אַרויס פאַרן קאַן-שטריך, אָדער פאַר זיין העמשעך, רעכנט זיך ניט פאַר אַרויסגעשלאָגן און ווערט אַוועקגעשטעלט אויף זיין אָרט צוריק.

7. ווען דאָס שטעטל איז אַרויסגעפלויגן פון שטאָט און האָט זיך דערנאָך צוריק אַהין אַריינגעקייקלט, רעכנט עס זיך פאַר אַרויסגעשלאָגן און ווערט אַרויסגענומען פון שטאָט.

8. ווען אַ שטעטל פאַלט אויפן הינטערשטן אָדער אויף איינעם פון די זייטיקע שטריכן ווערט עס אַוועקגעשטעלט אויף דעמזעלבן אָרט, וואו עס איז אומגעפאַלן. אַזאַ שטייענדיק קלעצל רופט זיך אָן „רעוול״.

9. ווען דאָס לעצטע שטעטל פון דער פיגור איז שוין אַרויסגעקלאַפּט און די שפּילנדע פּאַרטיי האָט נאָך קלאַפּערס, ווערט אויפגעשטעלט די פאָלגנדע פיגור און די קלאַפּנדע פּאַרטיי נוצט אויס אירע קלאַפּערס און וואַרפט זיי אין די אויפגעשטעלטע קלעצלעך.

10. ווען די פּאַרטיי, וועלכע הויבט אָן, האָט אַרויסגעשלאָגן אַלע פיגורן פונם קעגנערס שטאָט, באַקומט די צווייטע פּאַרטיי אַזוי פיל קלאַפּערס, וויפל עס האָט אויסגענוצט די 1-טע באַם לעצטן מאָל. דערביי זיינען מעגלעך פאָלגנדע פאַלן:

א) די 2-טע פּאַרטיי קלאַפּט אַרויס מיטן לעצטן קלאַפּער די לעצטע פיגור פון דער ערשטער. דעמאָלט איז די שפּיל קיינעמס ניט;

ב) די 2-טע פּאַרטיי האָט אַרויסגעקלאַפּט דאָס לעצטע שטעטל פון דער לעצטער פיגור און האָט דערביי ניט אויסגענוצט אַלע קלאַפּערס—דעמאָלט געווינט די צווייטע פּאַרטיי און

ג) ווען די צווייטע פּאַרטיי האָט ניט אַרויסגעקלאַפּט אַלע שטעטלעך מיט די קלאַפּערס, וועלכע זיינען איר געגעבן געוואָרן, דעמאָלט האָט די ערשטע פּאַרטיי געוואונען.

11. די לעצטע פיגור איז שטענדיק אַ „בריוו״, וואָס זיינע שטעטלעך ווערן אַרויסגעשלאָגן פון קאַן ביז לעצטן.

באַמערקונגען: א) די שטעטלעך פון בריוו קאָנען ליגן אָדער שטיין.

ב) באַם אַרויסשלאָגן דעם בריוו קאָן אויסגענומען ווערן,

אַז די שטעטלעך פון לעצטן זאָלן אַרויסגעשלאָגן ווערן נאָר לויט אַ באַשטימטן סיידער. ווען עס ווערט אַרויסגעשלאָגן אַן אַנדער שטעטל אָדער טאָקע דאָס

שטעטל לויט דער ריי, נאָר צוזאַמען מיט נאָך איין שטעטל, ווערן זיי דעמאָלט צוריק געקערט אפן אָרט און מע מוז זיי ארויסקלאפן אַ צווייטן מאָל איינ-ציקווייז לויטן פארויס באשטימטן סיידער.

78. אינדישער טאַנץ (ערשטער וואריאנט).

אנטיילנעמער—10—30.

מאכשירים: 4—5 שייטלעך האָלץ.

די שפּילער נעמען זיך פאר די הענט און בילדן אַ קרייז. אין מיטן קרייז שטעלט מען אוועק 4—5 שייטלעך האָלץ.

לויטן צייכן פון אנפירער הויבן אָן די שפילער שטויסן איינער דעם צווייטן, האלטנדיק זיך פאַר די הענט. יעדער שפילער שטויסט זיינע שכיינים אף די שייטלעך האָלץ. די, וועלכע האָבן איינגעוואָרפן דאָס האלץ, גייען ארויס פון קאָן, אומגעפאלענע שייטלעך ווערן אויפגעשטעלט. די שפילער שליסן דעם קרייז און די שפּיל ווערט פארגעזעצט. די שפיל געווינען די לעצטע 4 שפּי-לער, וועלכע פאַרבלייבן אין קרייז.

באמערקונג: באַ אַ גרויסער צאָל שפילער פארגרעסערט מען די צאָל שייטלעך.

79. אינדישער טאַנץ (צווייטער וואריאנט).

אנטיילנעמער—10—30.

אינהאלט פון שפיל דערזעלבער, ווי אין ערשטן וואריאנט. אנשטאָט שייטלעך האָלץ צייכנט מען אף דער ערד קליינע קרייזלעך. די שפילער באַ-מיען זיך ארײנשטופן זייערע שכיינים אין די קרייזלעך. דער, וואָס איז כאָטש מיט איין פוס ארײנגעטראָטן אין אַ קרייזל, גייט ארויס פון שפּיל.

*80. איבערציען די קייט.

אנטיילנעמער—10—40.

מאכשירים: אַ לאַנגע שטריק איבערגעבונדן אין דער מיט מיט אַ בענדל.

אלע שפילער טיילן זיך אין צוויי גלייכע לויטן צאל און קויעך פּאַרטייען. די שפילער אין יעדער פּאַרטיי צעשטעלן זיך איינער הינטער דעם צווייטן און נעמען זיך פאר דער שטריק. די פּאָדערשטע שטייען אף אַ 1/2 מעטער פונם מיטן שטריק. צווישן זיי, אף דער ערד, צייכנט מען אן אַ שטריך פערפענדיקולער צו די שורעס (זע געמעל נומ. 15).

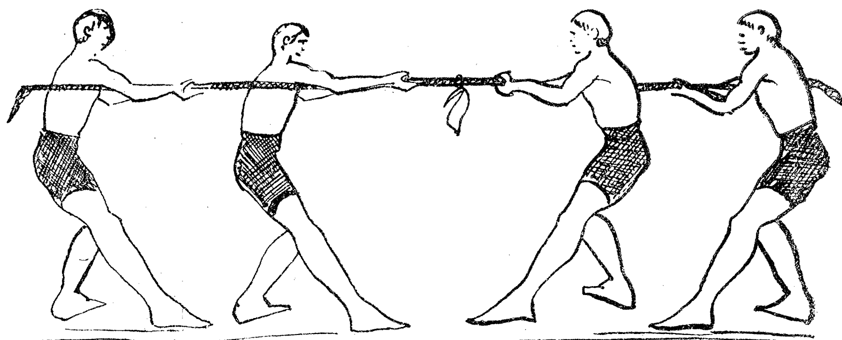
לויטן צייכן פון אנפירער הויבן אָן די פּאַרטייען צו ציען די שטריק יעדע אף איר זייט. עס געווינט יענע פּאַרטיי, וועלכער עס האָט זיך איינגע-געבן איבערציען די צווייטע איבערן אנגעצייכנטן שטריך.

*81. איבערציען די קייט אין אַ קוואדראט (1-טער וואריאנט).

אנטיילנעמער—10—60.

מאכשירים: אַ שטריק.

די שפּילער צעטיילן זיך אַף פיר גלייכע פּאַרטייען. לויט דער ריי, גייט פון יעדער פּאַרטיי ארויס צו איין שפּילער. די שפּילער נעמען זיך פאר אַ שטריק, אַ פארקניפּטע אַף די עקן, און בילדן אַ קוואדראט. אַף אַ שטרעקע פון $1^1/_2$ מעטער הינטער יעדער שפּילער פון קוואדראט שטעקט מען אריין אין דער ערד אַ שטעקל, אָדער מע פירט דורך אַ שטריך אַף דער ערד.



געמעל נומ. 15.

לויטן צייכן פון אנפירער הויבן די שפּילער אָן שלעפּן די שטריק יעדער צו זיך. דער, וועלכער שלעפּט אריבער די איבעריקע שפּילער אַף אזוי פיל, אז ער האָט זיך אנגערירט אן שטעקן אדער אן שטריך, וועלכע געפינען זיך הינטער אים, געווינט די שפּיל.

נאָך די ערשטע פיר גייען ארויס אנדערע פיר און זעצן פאר די שפּיל ווי פריער.

עס געווינט די פּאַרטיי, וואָס האָט אַ גרעסערע צאָל איינצלנע זיגער.

*82. איבערציען די קייט אין א קוואדראט (2-טער וואריאנט).

אנטיילנעמער—20—60.

מאכשירים: א שטריק.

באַ יעדער זייט פונם קוואדראט צעשטעלט זיך די גאַנצע פּאַרטיי. דער גאַנג פון דער שפּיל ווי אין ערשטן וואריאנט. עס געווינט די פּאַרטיי, וועלכע עס האָט זיך איינגעגעבן אריבערציען די איבעריקע אַף אַזוי פיל, אַז איינער פון אירע שפּילער רירט זיך אן אן שטעקן אָדער שטריך.

*83. ווער וועמען.

אנטיילנעמער—10—50.

אלע שפּילער, כוץ צווייען—פירער, צעטיילן זיך אַף צוויי גלייכע, לויט דער צאָל און קראַפט, פּאַרטייען. די שפּילער שטעלן זיך איינער אנטקעגן דעם

אנדערן און צווישן זיי ווערט דורכגעפירט אַ שטריך. הינטער זיי שטעלן זיך אויס די שפּילער פון בײדע פּאַרטייען, איינער הינטער דעם צווייטן און נעמען זיך פעסט אַרום באַם גאַרטל.

די פירער נעמען זיך פעסט אַרום מיט די הענט און די פּאַרטייען הויבן אָן ציען איינע די צווייטע, סטאַרענדיק זיך אַריבערציען די קעגנערישע פּאַרטיי איבערן שטריך.

אויב אַ טייל שפּילער פון אַ וועלכער ניט איז פּאַרטיי רייסט זיך אָפּ פון דער שורע, ווערט די שפּיל פאַרגעזעצט מיט די איבעריקע.

די שפּיל געווינט די פּאַרטיי, וועלכער עס האָט זיך איינגעגעבן אַריבערציען די צווייטע פּאַרטיי איבערן שטריך אַף איר זייט, איין מאָל, עטלעכע מאָל, ווי עס איז פאָרויס באַשטימט.

באַמערקונג: די פירער דאַרפן זיין די שטאַרקסטע פון בײדע פּאַרטייען.

84*. דער ראַנגל אין קרייז (1-טער וואַריאַנט).

אנטיילנעמער—10—50.

אַלע שפּילער שטעלן זיך אויס אין אַ קרייז און צעציילן זיך אַף 1-טן און 2-טן. די 1-טע געהערן צו איין פּאַרטיי, די 2-טע—צו דער אַנדערער. לויטן צייכן פונם אָנפירער קערט זיך אום איין פּאַרטיי מיטן רוקן צום צענטער פון קרייז. אַלע שפּילער נעמען זיך אונטער די הענט, פאַרדריקן די פינגער אין פויסטן און שטעלן זיך אויס אַ פוס פאָרויס (צוליב שטאַנדהאַפטיקייט). לויטן צווייטן צייכן הויבט אָן די אומגעקערטע פּאַרטיי צו שפּאַרן זיך פאָרויס, באַמיענדיק זיך אָפּצושטופּן די אַנדערע פּאַרטיי. די לעצטע באַמיט זיך בלייבן אַף איר אָרט.

ווען אין אַ מעשעך פון 5 מינוט געלינגט איר איינהאַלטן זיך אַפן אָרט, באַקומט זי אַ געווינס. ווען זי ווערט אָבער, אין דערזעלבער צייט, אַריבערגעצויגן אַף אַ פאָרויס באַשטימטער שטרעקע, באַקומט די קעגנערישע פּאַרטיי אַ געווינס.

עס געווינט יענע פּאַרטיי, וועלכע באַקומט אין מעשעך פון אַ פאָרויס באַשטימטער צייט, אַ גרעסערע צאָל געווינסן.

85*. דער ראַנגל אין קרייז (2-טער וואַריאַנט).

אנטיילנעמער—10—50.

די שפּילער שטעלן זיך פאַנאַנדער און צעטיילן זיך ווי אין ערשטן וואַריאַנט. לויטן צייכן פון אָנפירער קערט זיך איין פּאַרטיי אום מיטן רוקן צום צענטער פון קרייז. די צווייטע פּאַרטיי טרעט אָפּ אַף איין טריט הינטערווייַלעכס. יעדער שפּילער פון דער לעצטער פּאַרטיי נעמט פאַר די הענט צוויייען פון דער קעגנערישער פּאַרטיי—מיט דער רעכטער האַנט דעם, וואָס שטייט רעכטס פון אים, און מיט דער לינקער האַנט דעם, וואָס שטייט פון לינקס. אַלע שפּילער שטעלן אויס אַ פוס פאָרויס. לויטן צווייטן צייכן באַמיט זיך די פּאַרטיי, וואָס שטייט מיטן פּאָנים צום צענטער פון קרייז, אָפּצושפּאַרן צוריק

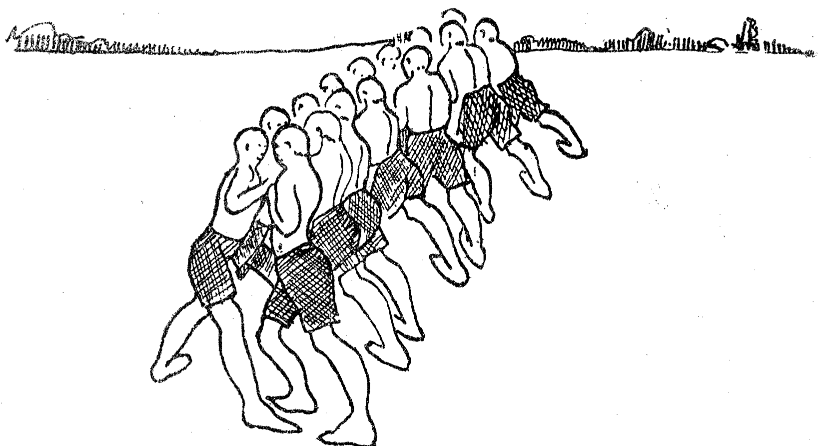
און אראָפּציען די אַנדערע פּאַרטיי פון איר אָרט. די לעצטע באַמיט זיך בלייבן אַף איר אָרט. ווען אין אַ מעשעך פון 5 מינוט געלינגט איר איינצוהאלטן זיך אפן אָרט, באַקומט זי אַ געווינס. ווען זי ווערט אָבער אראָפּגעשלעפּט אַף אַ באַשטימטער שטרעקע, באַקומט די קעגנערישע פּאַרטיי אַ געווינס.

עס געווינט יענע פּאַרטיי, וועלכע באַקומט אין מעשעך פון אַ פאַרויס באַשטימטער צייט אַ גרעסערע צאָל געווינסן.

86*. אטאקע (1-טער וואַריאנט).

אנטיילנעמער—10—50.

די שפּילער צעטיילן זיך אַף צוויי גלייכע פּאַרטייען און שטעלן זיך אויס אין צוויי שורעס איינע אנטקעגן דער צווייטער. אַף אַ שטרעקע פון איין טראַט צווישן זיי פירט מען דורך אַ שטריך. אַף אַ שטרעקע פון איין טראַט הינטער יעדער שורע פירט מען דורך נאָך צו איין שטריך, פּאַראַלעל צום מיטלסטן. לויטן צייכן פון אנפירער הויבן די פּאַרטייען אָן די שפּיל. יעדע פּאַרטיי שטרעבט אפּצושטויסן מיט דער ברוסט די צווייטע איבערן שטריך, וואָס איז דורכגעפירט געוואָרן הינטער דער קעגנערישער פּאַרטיי (זע געמעל נומער 16).



געמעל נומער 16.

עס געווינט די פּאַרטיי, וועלכע האָט אפּגעשטויסן דעם קעגנער אַ פאָרויס באַשטימטע צאל מאל.

באַמערקונג: אויב אַ טייל האָט זיך אפּגעריסן פון דער שורע, ווערט די שפּיל פארגעזעצט מיט די איבערגעבליבענע.

87*. אטאקע (2-טער וואריאנט).

אנטיילנעמער—10—50.

די שפּיל ווערט געפירט ווי פריער, נאָר די פּאַרטייען שטעלן זיך מיט די פּלייצעס איינע צו דער צווייטער און שטויסן זיך ניט מיט דער ברוסט, נאָר מיטן רוקן.

88*. ציגיינישער ראנגל.

אנטיילנעמער 10—40.

די שפּילער צעטיילן זיך אף צוויי גלייכע לויט דער צאָל, וואוקס און קראפט פּאַרטייען. פון יעדער פּאַרטיי ווערט לויט דער ריי אויסגעטיילט צו איין שפּילער. די אויסגעטיילטע לייגן זיך אף דער ערד מיט די קעפּ אין פאַרשיידענע זייטן, אזוי אז די אויבערשטע טיילן פון גוף זאָלן צונויפפאלן און נעמען איינער דעם צוויי-טן אונטער דער האנט.

לויטן צייכן פון אנפירער הויבן די שפּילער פון די פּאַרן אויף צו איין פוס—די אינערלעכע, וואָס געפינט זיך נעענטער צום שאכנס פוס,—פּאַרטשעפּען מיט איר דעם שאכנס פוס און באמיען זיך איבערקערן איינער דעם צווייטן איבערן קאָפּ. די צווייטע פוס פון די שפּילער דארף בלייבן די גאנצע צייט אויסגעצויגן. עס זיגט דער שפּילער, וועמען עס גיט זיך איין איבערקערן זיין קעגנער, און די פּאַרטיי, וועלכע עס ציילט אן א גרעסערע צאָל זיגער.

89*. דער אומרו (1-טער וואריאנט).

אנטיילנעמער 9—90.

די שפּילער טיילן זיך איין אין דריי גלייכע לויט דער צאָל פּאַרטייען און שטעלן זיך אויס אין דריי שורעס. די שפּילער פון יעדער שורע צעשטעלן זיך איינער הינטערן צווייטן אף אַ שטרעקע פון 2—3 טריט. נאכדעם טועטן אָפּ די ערשטע און דריטע שורעס פון דער מיטלסטער, יעדע אף איין טראט, שטעלן זיך צו איר מיטן פּאָנים און שטעלן ארויס אף הינטן איין פוס (די רעכטע אדער די לינקע, ווי עס ווערט פאריוס באשטימט).

די שפּילער פון דער מיטלסטער שורע שליסן צוזאמען די שפּיצן פוספינגער. לויטן צייכן פון אנפירער פאלן די שפּילער פון דער מיטלסטער שורע צו דער ערשטער שורע. די ערשטע שטויסט זיי אָפּ צו דער דריטער, די דריטע ווידער צו דער ערשטער א. אז. וו. (זע געמעל נומ. 17) נאָך אַ פאריוס באשטימטער צייט בייטן זיך די שורעס לויט דער ריי מיט די ערטער.

קלאלים:

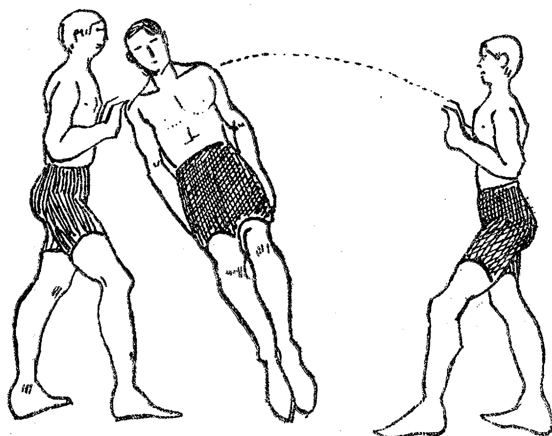
1. בעאייסן שפּילן טאָר קיינער זיך ניט רירן פון אָרט, אף וועלכן ער שטייט.

2. אפּוואָרפן און אפּשטויסן דעם אומרו דארף מען מיט רואיקע באַוועגונגען.

3. די אומרוען פאלן, האלטנדיק גלייך דעם גאנצן קערפּער, די הענט אראָפּגעלאָזן.

90*. דער אומרו (2-טער וואריאנט).

עס קאָנען אנטיילנעמען אין דער שפּיל ביז 3, נאָר 6, 9, 12 א.אז.וו. שורעס. די אומרוען זיינען די 2-טע, 5-טע, 8-טע שורעס. לויטן צייכן פון אנפירער, הויבן אָן די שפּיל גלייך אַלע אומרוען צוזאַמען און פאַלן אין איין צייט.



געמעל נומ. 17

91*. דער אומרו (3-טער וואריאנט).

אנטיילנעמער 12—16—36—48.

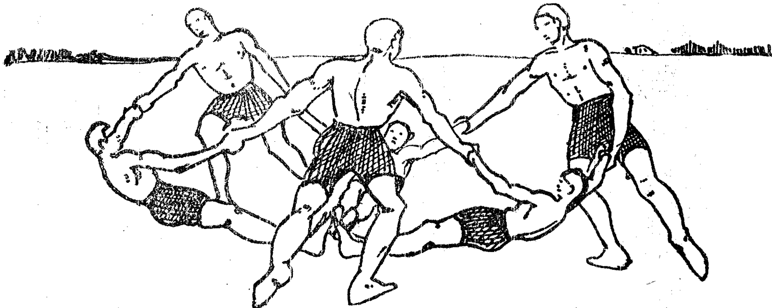
אלע שפּילער טיילן זיך איין אין פּאַרטייען צו 16 מאַן און יעדע 12 שפּילער בילדן אַ קוואַדראַט צו 4 אף יעדער זייט. די איבעריקע 4 זיינען אומרוען און שטעלן זיך אינעווייניק אין קוואדראַט מיטן פּאָנים צום צענטר און אף איין טראט פון אים. לויטן צייכן פון אנפירער פאַלן די אומרוען אף הינטן. פון דאָרטן ווערן זיי אפּגעשטויסן דורך די שפּילער און פּאַלן צוריק צום צענטער פון קוואַדראַט. דאָ באַגעגענען זיך די אומרוען איינער מיטן אנדערן, שטויסן זיך אָפּ איינער פון צווייטן מיט די הענט און פאלן ווידער צוריק א. אז. וו. נאָך אַ באַשטימטער צייט בייטן זיך די שורעס מיט די ערטער. ביידע פּאָר אומרוען פּאַלן, לויט דער ריי, איינע נאָך דער אנדערער.

באַמערקונג: עס קאָן זיין 12 מאַן, אף יעדער זייט פון קוואדראַט צו 3 און 4 אין מיטן.

92*. א מ י ל.

אַנטיילנעמער 6—10 (30—60).

די שפּילער צעטיילן זיך אַף גרופּעס צו 6—10 אין יעדערער און נעמען זיך פאַר די הענט. יעדע גרופּע בילדעט אַ קרייז. די שפּילער אין די קרייזן צעציילן זיך אַף 1-טן און 2-טן. לויטן צייכן פון אנפירער הויבן אָן די שפּילער שנעל צו לויפן אין קרייז אַף רעכטס אָדער אַף לינקס אַף איין אָרט. ווען דער אָנפירער רופט אויס „איינס!", ציען די „ערשטע" אויס די פיס צום צענטער פון קרייז, אַזוי אַז די שפּיצן פון זייערע פיס-פינגער זאָלן זיך אַנרירן. די „צווייטע" לויפן ווי פריער איבערן קרייז, האַלטנדיק די „ערשטע" פאַר די הענט. ווען דער אנפירער רופט אויס „אויפשטיין!", שטייען די „ערשטע" אויף. ווען ער רופט אויס: „צוויי!", ציען די „צווייטע" אויס די פיס און די „ערשטע" לויפן א. אז. וו. (זע געמעל נומ. 18).



געמעל נומער 18.

באַמערקונג: ווען די שפּילער ציען אויס די פיס, דאַרף זייער קערפּער פאַרבלייבן אויסגעגלייכט.

93*. ק א ר ו ס ע ל.

אנטיילנעמער 4—40.

די שפּילער צעציילן זיך אַף 1-טן, 2-טן, 3-טן און 4-טן. יעדער פירלינג שפּילט באַזונדער. די 1-טע און 2-טע פון יעדער פירלינג שטעלן זיך איינער אנטקעגן דעם אַנדערן, לייגן אַרויף איינער דעם צווייטן די הענט אַף די אַקסלען און האַלטן זיך פעסט. די 3-טע און 4-טע פון די פירלינגען שטעלן זיך באַ די זייטן און פאַרקייטלען זיך מיט די הענט איבער די הענט פון די 1-טע און 2-טע, ווי עס איז אנגעוויזן אפן געמעל נומ. 19.

לויטן צייכן פון אנפירער הויבט זיך אָן די ערשטע פאַר דרייען. די צווייטע דרייט זיך מיט דער ערשטער, הענגענדיק אַף זייערע הענט.

נאָך אַ פאַרויס באַשטימטער צייט בייטן זיך די פּאָרן מיט די ערטער.

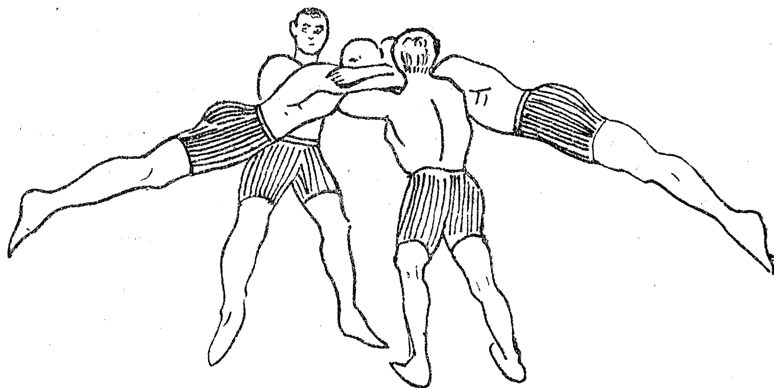
קלאָלים:

1. אַלע פירלינגען הויבן אָן די שפּיל מיטאַמאָל לויטן צייכן פון אנפירער.

94*. רייטער (1-טער וואַריאַנט).

אנטיילנעמער 10—40.

די שפּילער צעטיילן זיך אף צוויי גלייכע לויט דער צאָל פּאַרטייען און שטעלן זיך אויס אין אַ ברייטן קרייז. יעדע פּאַרטיי טיילט זיך ווידער אף צווייען: איין העלפט שפּילער זיינען פערד און די צווייטע—רייטער, די רייטער זעצן זיך אף די פערד, וועלכע קריכן אַף אַלע פיר.



געמעל נומער 19.

פון יעדע פּאַרטיי פּאָרן ארויס אפן מיט פון פּלאַץ צו עטלעכע רייטער און באמיען זיך אראָפּצושטויסן די קעגנער פון זייערע פערד. די פערד דארפן העלפן זייערע רייטער אנטלויפן, אויסמיידן אַ שטויס א. אז. וו. די פּאַרטיי, וואָס האַלט אָפּ פריער אַ באַשטימטע צאָל זיגן, געווינט די שפּיל. נאָך אַ באַשטימטער צייט בייטן זיך די פערד מיט די רייטער מיט זייערע ראלן.

95. רייטער (2-טער וואַריאַנט).

די פערד קריכן ניט אף אלע פיר, נאָר שטייען גלייך און די רייטער זעצן זיך זיי אַף די פּלייצעס.

96. הענער געשלעג (1-טער וואַריאַנט).

אנטיילנעמער 10—50.

די שפּילער צעטיילן זיך אף צוויי פּאַרטייען און שטעלן זיך אויס אין צוויי שורעס. פון יעדער שורע גייט ארויס צו איין שפּילער, וועלכע שטעלן זיך איינער אנטקעגן דעם אנדערן. די הענט לייגן זיי צונויף אף דער ברוסט, אָדער אַף הינטן. איין פוס (די רעכטע אָדער די לינקע) בויגן זיי אונטער און אף דער צווייטער שפּרינגען זיי איינער צום צווייטן. שפּרינגענדיק, שטויסן זיי זיך אַזוי לאַנג ביז איינער ווערט געצוואונגען צו שטעלן זיך אףביידע פיס. די איבעריקע פּאָרן טוען לויט דער ריי דאָס זעלבע. די פּאַרטיי, וואָס ציילט אן א גרעסערע צאָל זיגן, געווינט די שפּיל.

באַמערקונג: באַ אַ גרויסע צאָל שפּילער טיילט מען זיך אַף פיר, זעקס, א. אז. וו. פּאַרטייען.

97. העגער־געשלעג (2־טער וואריאנט).

אנטיילנעמער 10—50.

די שפּיל פירט זיך ווי פריער. די קעגנער שטויסן זיך ניט מיט דער ברוסט, נאָר מיטן רוקן.

98. העגער־געשלעג (3־טער וואריאנט).

אנטיילנעמער 10—50.

די שפּילער זעצן זיך אַף די שפּיץ פינגער. איין האַנט האַלטן זיי אַפּן רוקן אָדער באַם גאַרטל און מיט דער צווייטער באַמיען זיי זיך אומוואַרפן איינער דעם אנדערן. דער אומגעוואָרפענער רעכנט זיך פאַר אַ באַזיגטן.

קלאַלים:

1. מע טאָר ניט שלעפּן דעם קעגנער, נאָר שטויסן אים.
2. ווער עס שטעלט זיך אויף אדער שלעפּט דעם 2־טן גייט ארויס פון קאָן.

99. העגער־געשלעג (4־טער וואריאנט).

דער גאַנג פון דער שפּיל ווי אין צווייטן וואריאנט. די שפּילער שטויסן זיך ניט מיט די רוקנס, נאָר זיי באַמיען זיך פארטשעפּען איינער דעם אנדערן פאַר דער פריייער פוס און אומוואַרפן דעם קעגנער אָדער שלעפּן אים מיט זיך, צווינגענדיק אים צו שטעלן זיך אַףביידע פיס.

100. העגער־געשלעג (5־טער וואריאנט)

דער גאַנג פון דער שפּיל ווי אין 3־טן וואריאנט, נאָר די קעגנער שטעלן זיך דערביי מיטן פּאָנים איינער צום צווייטן.

101*. טשעכארדע (1־טער וואריאנט).

אנטיילנעמער 10—40.

די שפּילער שטעלן זיך אויס אין אַ קרייז אָדער אין א שורע אַף אַ שטרעקע פון 5—7 טריט איינער הינטערן אנדערן. אנבויגנדיק זיך פאָרויס שטעלן די שפּילער אַרויס אַ פוס און בויגן זי איין עטוואָס אין קני. מיט ביידע הענט שפּארט מען זיך פעסט אָן אן פוס, העכער פון קני; דער קאָפּ דאַרף זיין איינגעבויגן.

דער לעצטער פון דער שורע הויבט אָן די שפּיל. נאָך אַ פאַנאַנדער־לויף שפּרינגט ער איבער אלע אנגעבויגענע שפּילער ביז ער דערגרייכט צום שפּיץ פון דער שורע און שטעלט זיך אנגעבויגן אף 5—7 טריט פאַר דעם ערשטן. גלייך נאָכן לעצטן הויבט אָן שפּרינגען דער פאָרלעצטער, נאָך אים

דער דריטער א. אז. וו. דער, וואָס פאלט אָדער שפּרינגט ניט אריבער, גייט ארויס פון קאָן. די שפּיל דויערט אַ פּארויס באַשטימטע צייט.

קלאַלים:

1. דער אנגעבויגענער האָט ניט דאָס רעכט זיך אויפצוהויבן אין דער צייט, ווען מען שפּרינגט איבער אים. דער, וואָס טוט עס, גייט ארויס פון קאָן.

2. דער שפּרינגענדער טאָר ניט שטויסן דעם אנגעבויגענעם. באַם אריבערשפּרינגען דארף ער זיך שטארק אפּשטויסן מיט די פיס פון דער ערד, אנשפּארנדיק זיך גרינג מיט די הענט נאָר אָן רוקן פון אנגעבויגענעם.

102*. טשעכארדע (2-טער וואריאַנט).

אנטיילנעמער 10—50.

אַלע שפּילער צעציילן זיך אַף 1-טן און 2-טן. די צווייטע שטעלן זיך הינטער די ערשטע. די ערשטע בויגן זיך אָן און די 2-טע שפּארן זיך אָן אַ זייערע רוקנס מיט די הענט. לויטן צייכן פון אנפירער הויבט זיך די שפּיל אָן. די 2-טע שפּרינגען איבער די 1-טע (דער שפּרונג איז אָן אַ פאַנאַנדערלויף, נאָר גלייך פון אָרט). נאָכן אריבערשפּרינגען בויגן זיך די צווייטע איין די 1-טע גלייכן זיך אויס און שפּארן זיך אָן די צווייטע און שפּרינגען איבער זיי. און אַזוי ווערט די שפּיל פאָרגעזעצט.

די שפּיל דויערט אַ פּאָרויס באַשטימטע צייט.

103*. טשעכארדע (3-טער וואריאַנט).

אנטיילנעמער 10—40.

די שפּילער שטעלן זיך אויס אין אַ שורע פּארווייז. די פּארן צעשטעלן זיך איינע הינטער דער צווייטער אַף אַ שטרעקע פון 5—7 טריט צווישן זיי די שפּילער פון די פּארן שטעלן זיך מיטן פּאָנים איינער צום צווייטן אַף אַ שטרעקע פון אַן אויסגעצויגענער האַנט צווישן זיי, שטעלן אַרויס אַ פוס (די רעכטע, אָדער די לינקע), און בויגן זי איין אין קני. דערנאָך בויגן זיי זיך איין אין גארטל נעמען זיך אַרום מיטביידע הענט און קערן אָפּ די קעפּ אָן אַ זייט.

די שפּילער פון דער לעצטער פּאר שפּרינגען איינער נאָכן צווייטן איבער אַלע איבעריקע פּארן און שטעלן זיך איינגעבויגן פון פאָרנט פאַר דער ערשטער פּאר אַף דער אנגעוויזענער שטרעקע. גלייך נאָך דער לעצטער פּאר שפּרינגט די פארלעצטע א. אז. וו.

די קלאַלים פון דער שפּיל זיינען די זעלבע, ווי אין די פריערדיקע וואריאַנטן.

די שפּיל דויערט אַ באַשטימטע צייט. אָדער ביז עס בלייבט אין קאָן נאָר איין פּאָר.

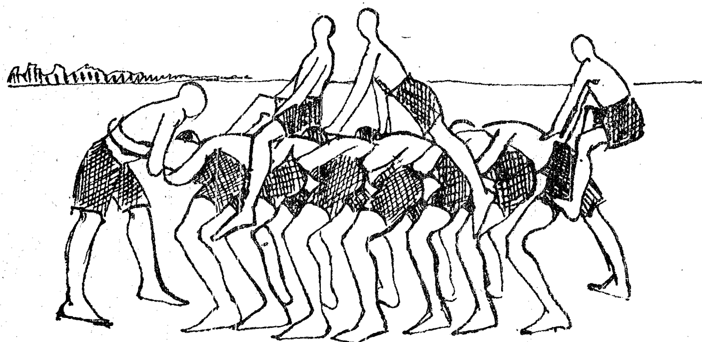
104*. די קליאטשע (1-טער וואריאַנט).

אנטיילנעמער 10—16 (30—48).

די שפּילער צעטיילן זיך אַף צוויי גלייכע לויט דער צאָל פּאַרטייען און שטעלן זיך אויס איינער הינטערן צווייטן אין יעדער פּאַרטיי.

דער ערשטער פון איין פּאַרטיי שפּאַרט זיך אָן אַן אַ וואַנט, באַנק א. אז. וו. דער צווייטער בויגט זיך איין און נעמט ארום דעם ערשטן מיט ביידע הענט. דעם קאָפּ קערט ער אָפּ אין אַ זייט. דער 3-טער נעמט ארום, אנבויגנדיק זיך, דעם 2-טן א. אז. וו. און אַף אַזאַ אויפן ווערט אויפגעבויט אַ קליאטשע. די שפּילער פון דער צווייטער פּאַרטיי שפּרינגען אַף דער קליאטשע אַף אַזאַ מין אויפן:

יעדער פון זיי גייט אָפּ אַף 10—15 טריט פון דער קליאטשע, לויפט זיך פאנאנדער און טוט אַף איר אַ שפּרונג, באַמיענדיק זיך אַרויפצושפּרינגען וואָס ווייטער. נאָך אים שפּרינגט דער צווייטער, דריטער א. אז. וו. באַם שפּרינגען מוז יעדערער פארבלייבן אין דער פּאזע, אין וועלכער ער שפּרינגט ארויף (זע געמעל נומ. 20) פּאַריכטן זיך, זיצנדיק אַף דער קליאטשע, איז פאַרבאָטן. ווען



געמעל נומער 20.

אַלע פון דער צווייטער פּאַרטיי האָבן זיך אַרויפגעכאַפּט און אויסגעזעצט אַף דער קליאטשע און קיינער איז ניט אראָפּגעפאַלן, דאַן האָט די פּאַרטיי אַ געווינס און קאָן שפּרינגען אַ צווייטן מאָל. נאָר ווען עמיצער פאַלט אַראָפּ, אָדער בלייבט אַן אָרט אַף דער קליאטשע, בייטן זיך די פּאַרטייען מיט די ערטער. עס געווינט די פּאַרטיי, וועלכע ציילט אַן אַ גרעסערע צאָל געווינסן.

די שפּיל דויערט אַ באַשטימטע צייט.

באַמערקונג: באַ אַ גרויסער צאָל שפּילער בויט מען עטלעכע קליאטשעס.

105*. די קליאטשע (2-טער וואַריאַנט).

ווען די ערשטע פּאַרטיי האָט זיך שוין ארויפגעכאַפּט אַף דער קליאטשע, מאַכט די לעצטע געוויסע באַוועגונגען: גייט אַ געוויסע שטרעקע פאַרויס,

פארדרייט זיך א. אז. וו. דערביי מוז די קליאטשע, ווי אויך די רייטער, בלייבן אין די פארנומענע פּאָזעס.

106. פאשעטער סטאפּעט (1-טער וואריאנט).

אנטיילנעמער 10—40.
מאכשירים: 2 סטאפּעטן.

אף איין עק פון פלאַץ ווערט אפגעצייכנט אַ שטאָט. די שפּילער צע־טיילן זיך אין צוויי פּאַרטייען, גלייכע לויט דער צאָל, וואוקס און פיזישער אנטוויקלונג. די שפּילער פון די פּאַרטייען שטעלן זיך איינער הינטער דעם צווייטן אין צוויי פּאַראַלעלע שורעס, אפגעטיילטע איינע פון דער צווייטער אף 2 מעטער. די פארנטע פוןביידע שורעס שטעלן זיך אפן גרעניץ-שטריך מיטן פּאָנים צום ציל. זיי נעמען אין האַנט (אין דער לינקער אָדער אין דער רעכטער) אַ שטעקל, אָדער אַ פּאָן—אַ סטאפּעט און לויטן צייכן פון אנפירער לאָזן זיי זיך גלייכצייטיק לויפן צו דעם אנגעמערקטן ציל. דערגריי־כנדיק דעם ציל קערן זיי זיך אום גלייך צוריק און גיבן איבער דעם סטאפּעט אין דער זעלבער האַנט דער צווייטער פּאר, וועלכע לויפט שנעל צום ציל. די ערשטע פּאר שטעלט זיך הינטער דער לעצטער פּאר. ווען די צווייטע פּאָר קערט זיך אום, גיט זי איבער די סטאפּעטן דער דריטער פּאר א. אז. וו. די לעצטע פּאר שפּילער גיט איבער דעם סטאפּעט דעם אנפירער.

עס געווינט די פּאַרטיי, וועלכע האָט פריער איבערגעגעבן דעם אָנפירער איר סטאַפּעט.

קלאָלים:

1. בעאייס די ערשטע פּאָר לויפט אָפּ פון גרעניץ, פארנעמט גלייך די צווייטע פּאָר איר אָרט, זייענדיק גרייט איבערצונעמען דעם סטאַפּעט.

107. פּאָשעטער סטאפּעט (צווייטער וואַריאַנט).

אַנטיילנעמער 10 — 40.
מאַכשירים: צוויי סטאַפּעטן.

די שפּיל פירט זיך ווי אין ערשטן וואַריאַנט, נאָר די שפּילער לויפן אַף אַלע פיר. די קלאָלים זיינען דיזעלבע.

108. פּאָשעטער סטאפּעט (3-טער וואַריאַנט).

אַנטיילנעמער 10—40.
מאַכשירים: צוויי סטאַפּעטן.

די שפּילער שפּרינגען ווי פרעש, זעצנדיק זיך אף די שפּיץ פיס-פינגער.

109. בלינדער סטאפּעט.

אָנטיילנעמער 10—40.
מאַכשירים: צוויי סטאַפּעטן.

דער גאַנג פון דער שפּיל ווי אין פּאָשעטן סטאפּעט. די שפּילער פּאַר־

בינדט מען די אויגן מיט טיכלעך. ווען די לויפנדע דערגרייכן צום ציל אָדער קערן זיך אום אין שטאָט, גיט דער אָנפירער זיי צו וויסן מיט א צייכן, דעם שפּילער פון יעדער פּאַרטיי מיט אַ באַזונדערן צייכן.

110. סטאפעט מיטן רוקן פאָרויס.

אָנטיילנעמער 10—40.

מאַכשירים: צוויי סטאַפעטן.

דער גאַנג פון דער שפּיל ווי אין פּאַשעטן סטאַפעט, נאָר די שפּילער לויפן צום ציל און צוריק ניט מיטן פּאָנים, נאָר מיטן רוקן פאָרויס.

111. סטאפעט מיט פאַרבינדן און אָפּבינדן.

אָנטיילנעמער 10—40.

מאכשירים: צוויי סטאפעטן.

דער גאנג פון דער שפּיל איז דערזעלבער ווי אין „פּאַשעטן סטאַפעט". באם ציל ווערן איינגעגראָבן צוויי שטעקנס, אַף וועלכע די לויפנדע דאַרפן פאַרבינדן און אָפּבינדן א טיכל, א שטריקל א. א. וו., וואָס דינט אלס סטאַפעט.

112. סטאפעט מיט שפּרינגען.

אָנטיילנעמער 10—40.

מאַכשירים: צוויי סטאַפעטן.

דער גאַנג פון דער שפּיל ווי אין „פּאַשעטן סטאַפעט", נאָר די שפּילער פאַרבינדט מען די פיס, און זיי שפּרינגען צום ציל.

מע קאָן פאַרבינדן די פיס אויך אַזוי, אַז די לויפנדע זאָלן קאָנען מאַכן נאָר אַ האַלבן טראָט.

113. סטאפעט מיט זעקעלעך.

אָנטיילנעמער 10—40.

מאַכשירים: פיר זעקעלעך.

דער גאַנג פון דער שפּיל און פאַנאַנדערטיילונג פון די שפּילער ווי אין פּאַשעטן סטאַפעט. אַלס סטאַפעטן דינען קליינע זעקעלעך אָנגעפּילטע מיט ערד, אָדער טירסע. צוויי אַזעלכע זעקעלעך גיט מען די שפּילער און צוויי לייגט מען אַנידער אַף די ציילן-קרייזלעך אָנגעצייכנטע אַף דער ערד. קומענ-דיק צו די ציילן, בייטן די שפּילער איבער זייערע זעקעלעך אף די, וואָס ליגן אַף די ציילן, לויפן צוריק, גיבן איבער די זעקעלעך די פאָלגנדע שפּילער. יענע לויפן צום ציל, בייטן ווידער די זעקעלעך א. א. וו.

באַמערקונג: אָנשטאָט זעקעלעך קאָן מען באַנוצן אַנדערע מאַכשירים.

114. לאַנדווירטשאַפטלעכער סטאַפעט.

אָנטיילנעמער 10—40.

מאַכשירים: צוויי זעקעלעך. אין יעדן: קאַרטאָפל, ציבעלע, מערן, אוגער-קעס א. א. וו.

די שפּילער טיילן זיך איין און צעשטעלן זיך ווי אין „פּאָשעטן סטאַפעט”. אַלגעמיינער גאַנג אויך ווי אין „פּאָשעטן סטאַפעט”.

אַלס סטאַפעט דינט אַ זעקעלע מיט אַריינגעלייגטע אין אים לאַנדוויר-טשאַפטלעכע פּראָדוקטן.

קומענדיק צו די צילן דאַרפן די לויפנדע שפּילער איינציקווייס אַרויס-נעמען פון די זעקעלעך די פּראָדוקטן און פּאַנאַנדערלייגן זיי דאָ אין אַ באַ-שטימטער אָרדענונג. נאָכדעם קערן זיי זיך אום צוריק מיט ליידיקע זעקעלעך און גיבן זיי איבער די פאָלגנדע שפּילער. די לעצטע לויפן צו די צילן, לייגן אַריין אין די זעקעלעך די פּראָדוקטן אין דערזעלבער אָרדענונג ווי זיי זיינען געווען אַרויסגענומען, קערן זיך שוין אום מיט פולע זעקעלעך, גיבן זיי איבער די פאָלגנדע שפּילער א. א. וו.

115. שפּרינגענדיקער סטאַפעט.

אָנטיילנעמער 10—40.

מאַכשירים: צוויי סטאַפעטן.

די שפּילער טיילן זיך אויף צוויי גלייכע טיילן און שטעלן זיך אויס אין צוויי פּאַראַלעלע שורעס, אָפּגעטיילט איינע פון דער צווייטער אויף 1—2 מעטער.

די ערשטע פון ביידע שורעס שטעלן זיך אויף איין שטריך און, לויטן צייכן פון אָנפירער, הויבן אירע שפּילער אָן צו לויפן, האַלטנדיק אין האַנט אַ שטריקל פון אַ מעטער די לענג. קומענדיק צום ציל רירן אים די לויפנדע אָן מיטן שטריקל און קערן זיך אום צו זייערע שורעס. דאָרט גיבן זיי דעם צווייטן עק שטריק די צווייטע פון די שורעס. דער ערשטער און צווייטער פון יעדער שורע לויפן מיטן שטריקל לענג-אויס דער שורע, אָנבויגנדיק זיך צו דער ערד. אַלע שפּילער דאַרפן איבערן שטריקל אַריבערשפּרינגען. דערנאָך שטעלט זיך דער ערשטער פון דער שורע פון הינטן און דער צווייטער לויפט צום ציל, קערט זיך אום און דערלאַנגט דעם עק שטריקל דעם דריטן, מיט וועמען ער לויפט לענג-אויס דער שורע, און אַלע שפּילער שפּרינגען איבערן שטריקל. דערנאָך שטעלט זיך דער צווייטער פון הינטן און דער דריטער לויפט א. א. וו.

עס שפּילט אויס די פּאַרטיי, וועלכע גיט פריער איבער דאָס שטריקל דעם אָנפירער.

116. אנטקעגנגייענדיקער סטאַפעט.

אָנטיילנעמער 10—40.

מאַכשירים: צוויי סטאַפעטן.

די שפּילער טיילן זיך איין אין צוויי פּאַרטייען. יעדער פּאַרטיי צעציילט

זיך אַף 1-טן און 2-טן. די 1-טע פֿוןביידע פּאַרטייען שטעלן זיך אויס אין שורעס אַף איין עק פֿלאַץ, די 2-טע אַפֿן צווייטן עק. אַלע שטייען מיטן פּנים צום צענטער פֿון פּלאַץ.

די פֿאַרנטע פֿון די 1-טע לויפֿן שנעל איבערן פּלאַץ, גיבן איבער דעם סטאַפֿעט דעם פֿאָרנטן פֿון די צווייטע. דער צווייטער לויפֿט איבערן פּלאַץ און גיט איבער דעם סטאַפֿעט דעם צווייטן פֿון זיין פּאַרטיי א. א. וו.

דער לעצטער שפּילער פֿון יעדער פּאַרטיי גיט איבער דעם סטאַפֿעט דעם אָנפֿירער, וועלכער שטייט אין מיטן פּלאַץ. די פּאַרטיי, וועלכע גיט איבער פֿריער דעם סטאַפֿעט, געווינט די שפּיל.

117. קאָלעקטיווער סטאַפֿעט.

אַנטיילנעמער 20—100.

מאַכשירים: צוויי סטאַפֿעטן.

דער גאַנג פֿון דער שפּיל און פֿאַנאַנדערטיילונג פֿון די שפּילער ווי אין „פּאָשעטן סטאַפֿעט". די שפּילער פֿון יעדער פּאַרטיי שטעלן זיך אויס שורעס-ווייז איינע הינטער דער צווייטער צו דריי, פֿיר א. א. וו. שפּילער אין יעדער שורע. צום ציל לויפֿן די שפּילער פֿון יעדער פּאַרטיי שורעסווייז, האַלטנדיק זיך אונטער די הענט. דעם סטאַפֿעט האַלט דער עקסטער שפּילער פֿון דער שורע.

די לעצטע שורע גיט איבער דעם סטאַפֿעט דעם אָנפֿירער.

די פּאַרטיי, וועלכע גיט איבער פֿריער דעם סטאַפֿעט דעם אָנפֿירער, געווינט די שפּיל.

118. סטאַפֿעט אַפֿן אָרט (1-טער וואַריאַנט).

אַנטיילנעמער 10—40.

מאַכשירים: צוויי סטאַפֿעטן.

די שפּילער שטעלן זיך אויס אין „פּאָשעטן סטאַפֿעט" איינער הינטערן צווייטן. דער ערשטער גיט איבער דעם סטאַפֿעט איבערן קאָפּ דעם צווייטן, דער צווייטער דעם דריטן א. א. וו. דער לעצטער הויבט אויף דעם סטאַפֿעט מיט אַן אויסרוף: „מיר האָבן אויסגענומען"! עס געווינט די פּאַרטיי, וואָס פֿאַרענדיקט פֿריער די שפּיל.

קלאָלים:

1. אומקוקן זיך און איבערדרייען זיך אַף צוריק איז פֿאַרבאָטן.

119. סטאַפֿעט אַפֿן אָרט (2-טער וואַריאַנט).

אָנטיילנעמער 10—40.

מאַכשירים: צוויי סטאַפֿעטן.

דער לעצטער פֿון די שפּילער אין יעדער פּאַרטיי גיט איבער דעם סטאַפֿעט דעם פֿאָדערשטן א. א. וו. ביזן ערשטן, וועלכער דערלאַנגט אים דעם אָנפֿירער.

120. סטאפּעט אפֿן אָרט (3-טער וואַריאַנט).

אָנטיילנעמער 10—40.

מאַכשירים: צוויי סטאַפּעטן.

די שפּילער שטייען איינער נעבן צווייטן, אָדער זעצן זיך אַף די קני, אָדער אף אַן אַנדער אויפֿן.

121. סטאפּעט אפֿן אָרט (4-טער וואַריאַנט).

אָנטיילנעמער 10—40.

מאַכשירים: צוויי סטאַפּעטן.

דער סטאַפּעט ווערט איבערגעגעבן צווישן די פיס אָדער פון אַ זייט.

122. סטאפּעט אפֿן אָרט (5-טער וואַריאַנט).

אָנטיילנעמער 10—40.

מאַכשירים: צוויי סטאַפּעטן.

די שפּילער גיבן איבער די סטאַפּעטן ניט איבערן קאָפּ, נאר פון דער זייט (פון רעכטס אָדער פון לינקס).

123. טאנק־סטאפּעט (1-טער ווארינאנט).

אָנטיילנעמער 10—40.

מאַכשירים: צוויי סטאַפּעטן.

דער גאנג פון דער שפּיל, ווי אין „סטאַפּעט אפֿן ארט". די שפּילער שטייען מיט ברייט פֿאַנאַנדערגענומענע פיס. דער לעצטער פון דער שורע קריכט מיטן סטאַפּעט צווישן די פיס פון די שפּילער פון זיין פּאַרטיי, ביז ער קומט ארויס פון פֿאָרנט און שטעלט זיך דאָרט פאר דעם ערשטן. גלייך נאָך אים קריכט דער צווייטער פון דער שורע, דער דריטער א. א. וו. ביז וואַנען דער ערשטער פון דער שורע בלייבט דער לעצטער.

די פּארטיי, וואָס גיט גיכער איבער דעם סטאַפּעס, געווינט די שפּיל.

124. טאנק־סטאפּעט (2-טער ווארינאנט).

אָנטיילנעמער 10—40.

מאכשירים: צוויי סטאַפּעטן.

די שפּילער קריכן מיטן סטאַפּעט פון פארנט אַף צוריק, און דערנאָך ווידער פון הינטן פֿאָרויס, א. א. וו.

125. טאנק־סטאפּעט (3-טער וואַריאנט).

אָנטיילנעמער 10—40.

מאַכשירים: צוויי סטאַפּעטן.

די שפּילער קריכן, אָנשפּאַרנדיק זיך אף די הענט נאָר מיטן פּאָנים אַרויף.

126. טאנק־סטאפעט (4־טער וואריאנט).

אָנטיילנעמער 10—40.

מאַכשירים: צוויי סטאַפּעטן.

די שפּילער קריכן מיטן רוקן פּאָרויס.

127. סטאפעט מיט קאַרטאָפל.

אַנטיילנעמער 10—40.

מאַכשירים: צוויי סטאפעטן.

דער גאנג פון דער שפּיל ווי אין „פּאָשעטן סטאַפּעט". די פּאַרטעטע פון די שורעס ווערט איבערגעגעבן א לעפל מיט א קארטאָפל אין איר און זי דינט פאַר א סטאפעט. לויפנדיק, דארפן די שפּילער באמיען זיך, אַז די קאַרטאָפל זאָל ניט ארויספאלן פון דער לעפל. אויב זי פאַלט יאָ אַרויס, הויבט זי דער שפּילער אויף, לייגט זי אריין צוריק אין לעפל און לויפט ווייטער. אומקערנדיק זיך, גיבן זיי איבער די לעפל מיט דער קארטאפל דעם צווייטן, דריטן א. א. וו. שפּילער ביזן לעצטן. די פּארטיי, וועלכע קערט פריער אום דעם אָנפירער די לעפל מיט דער קארטאָפל, געווינט די שפּיל.

באַמערקונג: אַנשטאָט אַ קאַרטאָפל קאָן מען נעמען אַ גלאָז וואסער, סטאַרענדיק זיך דערביי ניט צו פארגיסן דאָס וואסער א. א. וו.

קלאָלים: דער לויפנדער האלט די גאנצע צייט דעם סטאפעט אין אַן אויסגעצויגענער האנט.

128. דרייפיסיקער סטאפעט.

אָנטיילנעמער 10—40.

מאַכשירים: צוויי סטאפעטן.

דער גאנג פון דער שפּיל ווי אין „פּאָשעטן סטאפעט". די שפּילער פון ביידע פארטייען צעשטעלן זיך פּאָרווייז, איין פּאָר הינטער דער צווייטער, צו צוויי גלייכע לויטן עלטער און וואוקס שפּילער.

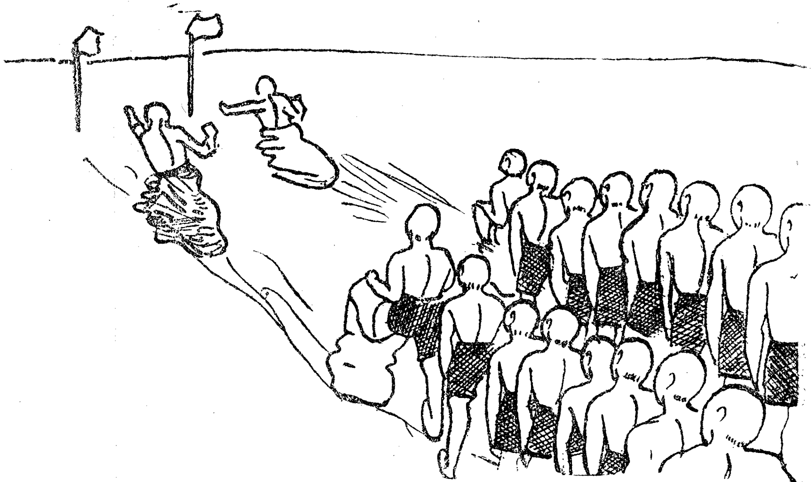
בא יעדער פּאָר בינדט מען צונויף צוויי שכייניש פיס (דאָס הייסט די רעכטע פוס פון איינעם און די לינקע — פונם צווייטן) פון דער פּאָר אין 2 ערטער—העכער און נידעריקער פון דער קני. די פּאָדערשטע פּאָרן באקומען אַ סטאפעט און ארומנעמענדיק זיך פאַר די אקסלען לויפן זיי, לויטן צייכן פון אָנפירער, צום ציל און דערנאָך צוריק. זיי גיבן איבער דעם סטאַפּעט דער צווייטער פּאָר און אליין שטעלן זיי זיך פון הינטן. די צווייטע פּאָר לויפט צום ציל, קערט זיך אום און גיט איבער דעם סטאפעט דער דריטער פּאָר א. א. וו. די לעצטע גיבן איבער דעם סטאפעט דעם אָנפירער. די פּארטיי, וועלכע האָט פריער אומגעקערט דעם סטאפעט, געווינט די שפּיל.

129. סטאפּעט אין זעק.

אָנטיילנעמער 10—40.

מאַכשירים: פיר זעק.

אַלע שפּילער צעטיילן זיך אַף צוויי גלייכע פּאַרטייען און שטעלן זיך אויס אין צוויי שורעס. אין יעדער שורע שטעלן זיך די שפּילער אויס איינער הינטערן צווייטן. די פאָרנטסטע פוןביידע שורעס טוען אָן זעק אַף ביידע פיס און פאַרבינדן זיי באַם גאַרטל, אָדער באַם האַלז. לויטן צייכן פון אָנפירער, לויפן זיי אַרויס, דערגרייכן דעם ציל און דערנאָך קערן זיי זיך אום צוריק. אין דער צייט ווען די ערשטע פּאָר לויפט, טוט זיך די צווייטע אָן אין זעק, ווען די ערשטע קערט זיך אום, רירן זיי אָן מיט דער האנט די צווייטע, וועלכע הויבן אָן לויפן. די ערשטע טוען אויס די זעק, גיבן זיי איבער די דריטע, וועלכע טוען זיי אָן, און אליין שטעלן זיי זיך הינטער די שפּילער (זע געמעל נומ. 21).



געמעל נומ. 21.

עס געווינט די פּארטיי, וועלכע ענדיקט פריער די שפּיל און גיט איבער דעם אָנפירער די זעק.

באמערקונג: די שפּיל קאָן געפירט ווערן נאָר מיט צוויי זעק. די ערשטע פּאָר, ווען זי קערט זיך אום, טוט זי אויס פון זיך די זעק און גיט זיי איבער דער 2-טער פּאָר.

קלאָלים:

1. עס דארף זיין 4 זעק, וואָס פארציען זיך פון אויבן מיט א שטריקעלע.
2. יעדער לויפנדער דארף אליין אָנציען אף זיך דעם זאק.
3. באלד ווי דער שפּילער טוט אָן אַף זיך דעם זאק לאָזט ער זיך גלייך לויפן צום ציל.

130. סטאַפעט מיט שטערונגען.

אָנטיילנעמער 10—40.

מאַכשירים: צוויי סטאַפעטן.

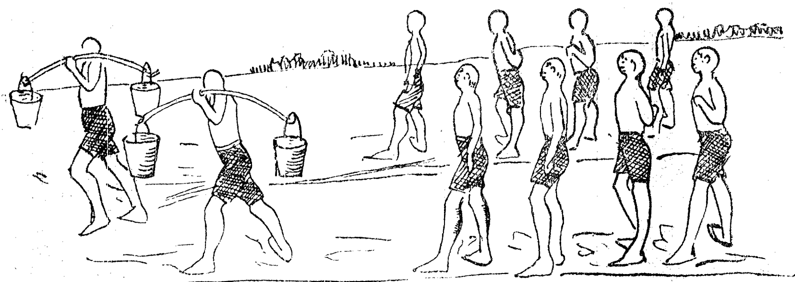
די שפּילער צעטיילן זיך ווי אין „פּאָשעטן סטאַפעס״, נאָר אַפן וועג ביזן ציל שטעלט מען פאַנאַנדער פאַרשיידענע שטערונגען (אַ פּעסל אָן אַ דעק, אַ לייטער, מע ציט דורך אַ שטריק א. א. וו.). די שפּילער מוזן באַם לויפן צום ציל בייקומען די שטערונגען (דורכקריכן, איבערשפּרינגען א. א. וו.).

די שפּיל געווינט די פּאַרטיי, וועלכע גיט פריער איבער דעם סטאַפעט דעם אָנפירער.

131*. אַנגעלאָדענער סטאַפעט.

אָנטיילנעמער 10—40.

מאַכשירים: קאַראָמיסלע און עמער מיט וואַסער, אַ זאַק קאַרטאָפל, אַ בינטל האָלץ א. א. וו. (זע געמעל נומ. 22).



געמעל נומ. 22.

די שפּילער צעטיילן זיך אין צוויי גלייכע פּאַרטייען און צעשטעלן זיך אין צוויי שורעס. אַלס סטאַפעט דינט אַ קאַראָמיסלע מיט צוויי פולע עמער וואַסער, אַ זאַק מיט קאַרטאָפל, אַ בינטל האָלץ א. א. וו.

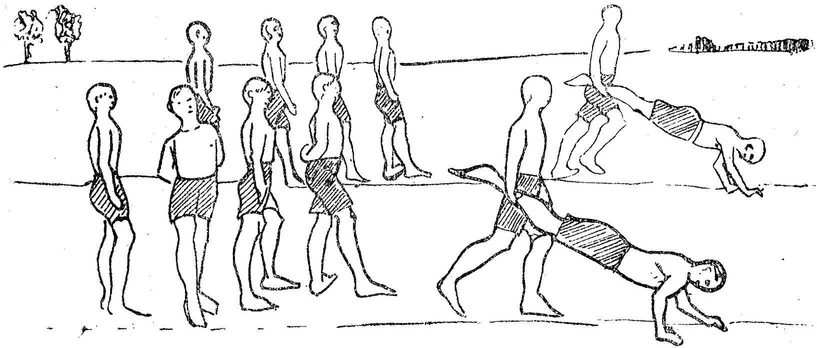
דער גאַנג פון דער שפּיל ווי אין „פּאָשעטן סטאַפעס״.

132*. טאַטשקע-סטאַפעט.

אָנטיילנעמער 10—40.

מאַכשירים: צוויי סטאַפעטן.

פאַנאַנדערשטעלונג פון די שפּילער און גאַנג פון דער שפּיל ווי אין „פּאָשעטן סטאַפעט״. די שפּילער אין יעדער פּאַרטיי צעציילן זיך אף 1-טן און 2-טן. לויטן ערשטן צייכן פון אָנפירער שפּאַרן זיך אָן די ערשטע מיט די הענט אָן דער ערד, ציען אויס די פיס אף הינטן; די צווייטע הויבן אויף די פיס פון די 1-טע, שטעלנדיק זיך צווישן זיי (זע געמעל נומ. 23).



געמעל נומ. 23.

לויטן צווייטן צייכן פון אָנפירער לויפן די ערשטע פּאָרן אין די אָנגעגע-
נומענע פּאָזעס ביז די צילן און צוריק. נאָך זיי לויפן די צווייטע פּאָרן.

ווען די לעצטע פּאָר קערט זיך אום פון ציל בייטן זיך די שפּילער אין
די פּאָרן מיט די ראָלן און די שפּיל ווערט פאָרגעזעצט.

עס געווינט די פּארטיי, וועלכע האָט פריער פארענדיקט די שפּיל.

באמערקונגען:

1. עס קאָן פּאָרויס באשטימט ווערן, אַז די שפּילער אין די פּאָרן זאָלן
זיך בייטן מיט די ראָלן באם ציל.

2. די פיס פון די ליגנדיקע טאָר מען ניט אויפהויבן צו הויך.

3. עס ווערט פּאָרויס באשטימט, ווי אזוי דער סטאפעט ווערט אַריבער-
געטראָגן באם לויפן.

טערמינאלאגיע.

מיר גיבן דאָ אייניקע ווינציק באוואוסטע אין שטעטל און אויך נייע טעכנישע טערמינען אין דער רוסישער איבערזעצונג:

1.	אנפירער	Руководитель
2.	פירער	Водящий
3.	האלקיפער (דער וואָס באַשיצט דעם טויער)	Воротный
4.	רעפּערי	ריכטער
5.	צעציילן זיך אף 1-טן, 2-טן	Расчитаться на 1-ый, 2-ой
6.	פאנאנדערלויף	Разбег
7.	וואַרף	Бросак
8.	אויסרוף	Возглас, выкрик, вызов
9.	ריי	Очередь
10.	הילקע	Лапта
11.	סטאפעט	Эстафета, телеграмма
12.	שטענדער	Стойка
13.	קלאפער (אַ שטעקל אף אפצוקלאפן די שטעטלעך)	Бита, палка для отбивания
14.	שטעטלעך (קלעצלעך)	Рюхи, городки
15.	אומרו	Маятник
16.	שורע	Шеренга

א י נה א ל ט